



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE ATAP RUMAH
TONGKONAN DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya



**Disusun Oleh :
Yuliana Suci Wulandari
NIM. 13514134021**

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

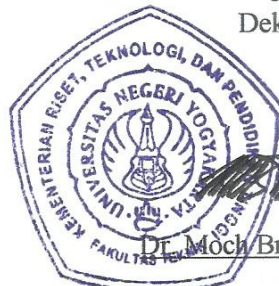
PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM REMAJA SUMBER IDE ATAP RUMAH TONGKONAN DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE**” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 25 Mei 2016 dan dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Widiastuti	Ketua Penguji		25 Mei 2016
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Sekretaris		25 Mei 2016
Sri Emy Suprihatin, M.Si	Penguji		25 Mei 2016

Yogyakarta, 25 Mei 2016
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



NIP : 19560216 198603 1 003 

PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Atap Rumah Tongkonan dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 25 Mei 2016

Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 196205031 987022 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lain di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Mei 2016



Yuliana Suci Wulandari

NIM. 13514134021

HALAMAN PERSEMBAHAN

Proyek Akhir ini Kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang tercinta, ayah dan ibuku terimakasih atas kasih sayang, semangat dan dukungan moril dan materiil yang telah diberikan untukku.
2. Ignatius Wisnu Wardoyo, S.E yang senantiasa memberikan nasihat dan support.
3. Almamaterku Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberiku kesempatan dalam menimba ilmu.

MOTTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya
dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang
manusia

tidak akan berubah dengan sendirinya
tanpa usaha

Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban,
jika itu hanya dipikirkan
Sebuah cita-cita juga adalah beban jika itu hanya angan-angan
maka, kerjakanlah

Wujudkanlah,
Raihlah cita-cita mudengan memulainya
Dari bekerja,
Bukan hanya menjadi beban
di dalam impianmu

ABSTRAK
BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE ATAP RUMAH
TONGKONAN PADA PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”

Oleh :
Yuliana Suci Wulandari
NIM. 13514134021

Pelaksanaan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “Authenture” yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan yang berasal dari suku adat Tana Toraja.

Desain busana pesta malam ini terinspirasi dari atap rumah adat suku Tana Toraja yaitu rumah Tongkonan, dengan mengambil bagian atap rumah yang diterapkan pada pembuatan cape. Busana yang ditampilkan mengusung konsep *Feminin Elegant*, dengan pemilihan warna yang lembut yaitu warna *almond* memberi arti feminin pada busana ini, desain yang simple namun tetap *elegant* ditunjukkan pada gaun busana yang hanya terdapat hiasan draperi pada bagian pinggang depan. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu : penciptaan disain, pembuatan busana dan penyelenggaraan pergelaran busana. Tahap penciptaan disain meliputi pencarian inspirasi, persiapan alat dan bahan, pembuatan *moodboard*, membuat desain busana tersebut dalam bentuk disain *sketching*, *presentasi drawing*, maupun gambar disain hiasan pembuatan desain. Tahap pembuatan busana meliputi persiapan yaitu : pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, perancangan bahan, kalkulasi harga, pemilihan bahan penyusutan bahan dan pelaksanaan yaitu peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda pada jahitan penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana, evaluasi proses II dan evaluasi hasil membahas hasil secara keseluruhan. Tahap selanjutnya menyelenggarakan pergelaran busana yaitu melalui tiga tahap, yaitu 1) tahap pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan waktu dan tempat, serta penentuan anggaran, 2) tahap pelaksanaan gelar busana, 3) tahap evaluasi proses pergelaran serta hasil keseluruhan.

Hasil desain yaitu berupa *Fashion Ilustration* dan rancangan busana berupa gaun pesta malam bersiluet Y dengan sub tema *Artristry*, tema *Refugium* dengan tema besar *Authenture*. Busana ini memiliki style *Feminin Elegant*. Bahan yang digunakan kain *lacensa* dengan warna *almond* yang memberi kesan lembut, *feminin* kemudian bahan satin bridal dengan warna yang sama untuk bagian cape dengan proses pengolahan teknik smok. Pagelaran busana pesta malam ini dilaksanakan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul busana “*Almond Crush*” tampil dengan nomor 63 pada sesi 2.

Kata Kunci: Busana Pesta Malam, Atap Rumah Tongkonan, *Authenture*

ABSTRACT
EVENING GOWN WITH IDEA SOURCE TONGKONAN ROOF AT
FASHION SHOW “*AUTHENTURE*”

Arranged by:
Yuliana Suci Wulandari
NIM. 13514134021

This final task aims to 1) create a night party gown design with idea source Tongkonan house 2) produce a night party gown design with idea source Tongkonan house 3) hold a fashion show with “Authenture” theme which performs night party gowns with idea source Tongkonan house which origins from tribe in Tana Toraja.

The night party gown design was inspired from traditional house rooftop of the tribe in Tana Toraja named Tongkonan, by picking up the roof of the house which was implemented in cape design. The gown which was showed took feminine elegant concept with a soft color choice which was almond. It gave feminine touch to the gown. Simple and elegant design was implemented in gown which had draperri accessories on front waist. This gown has asymmetric split in the front part which aims to give independent look to anyone who wears it. There were 3 steps in making this gown: design creation, gown production, and fashion show. The design creation step consists of the inspiration seeking materials preparation, moodboard production, design sketching, drawing presentation, and accessories design production. Gown production step consist of preparation: gambar kerja creation, pengambilan size, materials design, cost estimation, materials choice, and materials reduction, implementation: materials patterning, materials cutting, jelujur signing, first evaluation, sewing, gown decoration, second evaluation, and result evaluation which discuss the whole result. The next step is fashion show which consists of three steps which are 1) committee formation, theme, time, and place determination, cost estimation, 2) the execution of fashion show, 3) the evaluation of the whole result

The result of gown design is a night party gown silhouetted Y with Artistry as the sub-theme., Refugium as the theme, and Authenture as the major theme. This gown has feminine elegant style. Materials used for this gown is almond lacensa cloth which gives soft and feminine touch. The same color satin bridal materials was used for cape part by using smok technique. The fashion show was held on Tuesday, April, 19th 2016 at 6.30 P.M and was located in Auditorium UNY and gown entitled “Almond Crush” was performed in 63rd order of second session.

Key Words: Evening Gown, Tongkonan rooftop, *Authenture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “ Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Atap Rumah Tongkonan dalam pagelaran busana *Authenture* dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bimbingan demi kelancaran dalam pembuatan dan penulis proyek akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Yth. Bapak/ Ibu :

1. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir
2. Dr. Widiastuti selaku Penguji Proyek Akhir
3. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Sekertaris Penguji Proyek Akhir
4. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
5. Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta

7. Triyanto, MA selaku Ketua Koordinator Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan
9. Rossy model yang membawakan karya ini dengan baik dalam Pagelaran Busana *Authenture*
10. Teman – teman yang telah membantu, memberikan masukan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik

Penulis berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 25 Mei 2016

Penulis

Yuliana Suci Wulandari

NIM. 13514134021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan.....	7
E. Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	9
A. Trend	9
B. Tema Penciptaan	21
C. Sumber Ide	22
1. Pengertian Sumber Ide	22
2. Penggolongan Sumber Ide	23
3. Sumber Ide	24
4. Pengembangan Sumber Ide.....	25
D. Desain Busana.....	28
1. Unsur dan Prinsip disain	28
2. Teknik Penyajian Gambar.....	45
3. Prinsip Penyusunan Moodboard	49

E. Busana pesta/kostum	50
1. Deskripsi Busana Pesta	50
2. Bahan Busana.....	54
3. Pola Busana.....	55
4. Teknologi Busana.....	60
5. Hiasan Busana.....	65
6. Pergelaran Busana.....	69
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	84
A. Konsep Disain	84
B. Konsep Pembuatan Busana.....	90
C. Konsep Pergelaran	94
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	97
A. Proses	97
1. Penciptaan Disain.....	197
2. Pembuatan Busana	104
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	123
B. Hasil	139
1. Disain	139
2. Busana	141
3. Pergelaran Busana	141
C. Pembahasan.....	143
BAB V KESIMPULAN	147
A. . Kesimpulan	149
B. Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN.....	153
FOTO KARYA	154

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Harga	133
Tabel 2. Evaluasi Hasil Proses I.....	137
Tabel 3. Evaluasi Hasil Proses II	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Atap Rumah Adat Suku Toraja	24
Gambar 2. Lingkaran Warna.....	36
Gambar 3. Warna-warna Sub Tema <i>Artistry</i>	84
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	104
Gambar 5. <i>Design Sketching</i> Busana Pesta Malam	105
Gambar 6. <i>Presentation Drawing</i> bagian Depan	106
Gambar 7. <i>Presentation Drawing</i> bagian Belakang	107
Gambar 8. Disain Hiasan Batu Manikan pada Cape Depan	108
Gambar 9. Disain Hiasan Draperi	108
Gambar 10. Gambar Kerja bagian Depan	110
Gambar 11. Gambar Kerja bagian Belakang	111
Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem So En.....	114
Gambar 13. Pola Dasar Rok.....	117
Gambar 14. Pola Gaun	119
Gambar 15. Pola Cape bagian Depan	120
Gambar 16. Pola Cape bagian Belakang.....	121
Gambar 17. Pola Cape Depan dan Belakang	122
Gambar 18. Pola Gaun Draperi bagian Kanan.....	123
Gambar 19. Pola Gaun Draperi bagian Kiri	124
Gambar 20. Pecah Pola Gaun	125
Gambar 21. Rancangan Bahan Utama	128
Gambar 22. Rancangan Bahan Draperi.....	129
Gambar 23. Rancangan Bahan Draperi.....	130
Gambar 24. Rancangan Bahan Cape Depan dan Belakang	131
Gambar 25. <i>Fashion Ilustration</i>	159

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Busana Tampak Depan
- Lampiran 2. BusanaTampak Belakang
- Lampiran 3. Foto Model Bersama dengan Desainer
- Lampiran 4. Dekorasi Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 5. Panggung Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 6. Tiket VIP
- Lampiran 7. Tiket Reguler Media Promosi
- Lampiran 8. Pamflet Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 9. Desain *Photobooth*
- Lampiran 10. Susunan Acara Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 11. Pemasukan Dana
- Lampiran 12. Pengeluaran Dana
- Lampiran 13. Susunan Acara

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman dunia fashion terus berjalan semakin bertambah maju. Hal ini membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Kebutuhan manusia semakin meningkat baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan pendukungnya.

Salah satu kebutuhan pokok / primer yang harus dipenuhi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah kebutuhan berbusana. Di zaman sekarang ini kebutuhan akan busana semakin meningkat, busana tidak hanya sekedar digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok saja namun sudah menjadi gaya hidup yang menunjukkan status social yang sudah disesuaikan dengan mode / trend yang sedang ada pada waktu – waktu tertentu.

Busana berfungsi sebagai pelindung tubuh dari bahaya luar seperti panas, virus penyakit , suhu dingin dan lain – lain. Selain itu busana merupakan penambah keindahan penampilan diri. Perkembangan mode – mode busana menyebabkan perkembangan busana yang digunakan sesuai dengan kesempatan si pemakai. Busana menurut kesempatan penggunaanya dibagi menjadi busana kerja, busana santai, busana pesta, busana olahraga dan busana yang dipakai dalam event – event tertentu.

Busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk pesta. Busana ini lebih istimewa dari busana yang lainya untuk bahan digunakan bahan yang halus, teknik menjahitnya menggunakan teknik adibusana untuk menunjang keindahan busana tersebut. Desain yang dibuat untuk busana pesta bervariasi dan tentunya sesuai dengan trend yang ada. Hal ini yang menjadi dasar para desainer sebagai pencipta busana untuk berkreasi dan berinovasi lebih dalam pembuatan busana .

Proyek akhir merupakan tugas akhir yang ditujukan untuk mahasiswa Progam Studi Diploma 3 Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada akhir semester enam yang diadakan setiap tahunnya sebagai tempat untuk melahirkan calon desainer dan wirausaha juga untuk menuangkan kemampuan mahasiswa dalam berkreasi mengembangkan idenya dalam menciptakan karya busana sesuai dengan bakat dan karakter masing masing. Pembuatan suatu karya busana harus melalui beberapa tahapan seperti membuat desain, membuat pola, menjahit dan yang lainnya. Menciptakan busana yang berkualitas dan indah dalam pergelaran busana harus diperhatikan setiap tahapannya. Menciptakan busana pesta harus memahami teori –teori busana yang mendalam yang harus dikembangkan. Selain itu juga perlu kreatifitas dan inovasi yang harus digali secara terus menerus agar tercipta busana pesta malam yang sesuai dengan keinginan, kesempatan, dan. juga trend yang sedang berkembang saat itu.

Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busanaa D3 menciptakan busana pesta dengan tema *Authenture (Autencity of*

Human Nature). *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan social media sehingga interaksi hubungan sesama manusia sendiri berkurang. Dan sifat keaslian manusia sendiri memudar seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seperti yang kita ketahui selain kekayaan alamnya Indonesia memiliki banyak kekayaan seperti suku, bahas dan budayanya. Menggali dan menunjukan kekayaan yang ada di Indonesia busana pesta yang akan dibuat menggunakan kain nusantara seperti kain tenun, batik, songket, lurik dan lain - lain dari berbagai pulau di Indonesia seperti pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra dan papua. Terdapat empat tema dasar dalam Pagelaran Busana ini yaitu *Biopop*, *Colony*, dan *Humane, Refugium*.

Pergelaran busana kali ini penyusun membuat sebuah karya nyata yang ditujukan untuk wanita dewasa. Pada usia tersebut biasanya mereka lebih menyukai warna yang kalem unsur warna yang saya pilih adalah warna – warna alam yang tidak mencolok. Saya memilih warna-warna tersebut karena sesuai dengan tema yang saya pilih yaitu *Refugium* dan sub trend *Artistry*. Warna-warna dari sub trend *Artistry* yaitu warna-warna alam, seperti almond, camel, coklat, dan persian blue.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam. Busana pesta malam ini berbentuk gaun agar terkesan lebih mewah dan *glamour* dengan detail – detail tertentu. Busana pesta malam ini merupakan busana pesta malam yang ditujukan untuk wanita dewasa perempuan usia 22-30 tahun. Wanita dewasa tersebut mereka lebih menyukai warna – warna yang cerah, yang tegas karena melambangkan seorang wanita yang mulai memegang prinsip dan wanita yang matang dalam segi berpikir dan tegas. Wanita pada usia tersebut juga lebih menyukai desain simple namun tetap mengikuti trend yang sedang berlangsung.

2. Sumber Ide Atap Rumah Tongkonan

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu karya baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat diambil dari semua yang ada di sekitar kita baik benda mati maupun benda hidup. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu Rumah Tongkonan. Rumah adat Tana Toraja.

Tana Toraja adalah suku yang menetap di pegunungan Sulawesi Selatan, Indonesia. Kata ‘toraja’ berasal dari bahasa Bugis, ‘to riaja’ yang berarti orang yang berdiam di negeri atas. Toraja terkenal akan ritual pemakaman, rumah adat Tongkonan dan ukiran kayunya.

Tongkonan adalah rumah adat suku Toraja. Atapnya melengkung menyerupai perahu, terdiri atas susunan bambu (saat ini sebagian tongkonan menggunakan seng). Tongkonan bisa juga digunakan untuk menyimpan mayat. Tongkonan berasal dari kata Tongkon yang artinya duduk bersama-sama.

3. Pergelaran Busana Authenture

Pergelaran Busana merupakan ajang tempat untuk kepada desainer untuk memamerkan hasil karya yang mereka buat. Selain itu pergelaran busana merupakan tempat promosi untuk memperkenalkan karya –karya baru dengan tujuan agar masyarakat luas mengetahuinya.

Authenture merupakan tema pegelaran busana 2016 adalah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenture (Autencity of Human Nature)*. *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan social media sehingga interaksi hubungan sesama manusia sendiri berkurang. Sifat keaslian manusia sendiri memudar seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Berdasarkan batasan istilah di atas maka yang dimaksud pertunjukan busana *Authenture* itu adalah pertunjukan busana yang mengusung tema dimana busana-busana yang ditampilkan mengandung unsur-unsur budaya, salah satu unsur budayanya yaitu kain tradisional. *Authenture* sendiri berarti kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi tekan jaman modern dengan sifat ideal manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam tugas akhir ini dapat disimpulkan :

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide “Atap Rumah Tongkonan “ dalam pertunjukan busana pesta *Authenture* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan dalam pertunjukan busana pesta *Authenture* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan tema *Authenture* dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan ?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam untuk dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan dalam pertunjukan busana yang bertemakan “*Authenture*”

E. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengembangkan kreativitas mahasiswa untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
 - b. Menimbulkan motivasi diri pada mahasiswa di masa yang akan datang untuk menciptakan suatu karya yang lebih baik.
 - c. Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa dalam karya nyata.
 - d. Melatih mahasiswa untuk menampilkan karyanya pada masyarakat melalui pertunjukan *Authenture*.
 - e. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggungjawab dalam kepanitiaan pertunjukan.
 - f. Melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat busana pesta dengan sumber ide atap rumah Tongkonan dengan kemampuan

yang dimiliki mulai dari mendisain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk ditampilkan pada pertunjukan.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan disainer-disainer muda yang berbakat sehingga mampu bersaing dalam usaha busana.
- c. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam bidang fashion.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh referensi bahwa di Jurusan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat disainer-disainer muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga kerja.
- b. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- c. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan disain busana.
- d. Mengetahui perkembangan teknologi dalam bidang busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. *Trend RESISTANCE 2016*

Trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Hal ini suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Perkembangan fashion dalam berbusana sangat ditentukan oleh trend yang sedang digemari, padahal perputaran trend saat ini sangatlah cepat. Kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Siapapun yang berada di sekitar kita bisa berpengaruh pada mode/trend. Pentingnya dalam setiap trend yang muncul kita tidak perlu merasa harus mengikuti maupun sebaliknya (Sri Widarwati, 2000:22)

Trend memiliki peran yang penting di dalam industri mode karena *trend* dapat memberikan gambaran mengenai perubahan *style* apa yang terjadi pada masyarakat di Indonesia dan di dunia dalam beberapa tahun kedepan. Sedangkan menurut perkembangan *mode* perkembangan busana selalu berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu.

Salah satu tujuan dibentuknya Indonesia *Trend Forecasting* (ITF) adalah untuk memperbaiki dunia fashion. Indonesia *Trend Forecasting*, lahir melalui kerja keras kebersamaan banyak pihak dengan harapan bahwa Indonesia bisa ikut menginspirasi kecenderungan inovasi terdepan di bidang industri kreatif secara umum dan secara khusus untuk dunia mode internasional. Bercita-cita menjadi salah satu pusat mode dunia adalah tanggungjawab bersama untuk diwujudkan.

Mengapa tidak? Kita mempunyai begitu banyak sumber inspirasi yang dapat ditawarkan, alam, seni, dan budaya yang tidak akan habis untuk digali. Dan kita juga mempunyai talenta kreatif yang akan mampu mengolah kekayaan lokal ini untuk selera global. Bekerjasama dengan *team research* dari berbagai kalangan, APPMI (Asosiasi Perancang dan Pengusaha Mode Indonesia) dengan tim IFW (Indonesia Fashion Week) bersama BD+A (Bintang Design Aestetik) memulai dengan membuat acuan tren gaya hidup dari sisi desain dan mode. Terdiri dari buku acuan kecenderungan *lifestyle* global yang kita sebut *impulse*, dan dilanjutkan dengan penterjemahannya dalam desain terapan, untuk tahun 2015 kami menerbitkan *decoding fashion* secara global dan fashion muslim khususnya.

RESISTANCE *trend* global 2016- 2017, merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam empat tawaran tema yang masingmasing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat. Penjabarannya diharapkan dapat memberi pilihan untuk dikembangkan lebih lanjut oleh pelaku usaha. Proteksi adalah tema *trend* terbesar saat ini, terhadap hal-hal yang belum tentu terjadi, tetapi kekhawatiran akan terjadi. Percepatan penyebaran informasi dalam hidup yang semakin tergantung pada internet melahirkan masyarakat yang mempunyai kecenderungan untuk menganalisa secara personal setiap berita dan gejala yang hadir dalam jejaring sosialnya, menimbulkan kekhawatiran yang bervariasi bagi tiap individu, sesuai dengan

ketertarikan dan idealisme yang dianutnya. terintegrasinya *wearables* dalam hidup, manusia akan bisa lebih terbebas dari dunia digital, yang selama ini menyita perhatian, dan menjaga fungsi manusia sebagai makhluk sosial.

Pada tahun 2015 *trend fashion* memihak pada budaya dan tradisi lokal, ini menjadi kesempatan bagi para desainer Indonesia untuk memanfaatkan kreatifitas dalam mengolah kekayaan budaya yang ada di Indonesia untuk menarik masyarakat dalam *fashion* di Indonesia maupun mancanegara.

Trend RESISTANCE 2016-2017 hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, *Refugium*. *Biopop* adalah sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam objek yang dibuai dengan dorongan bermain tinggi dan warna-warna cerah. *Refugium* adalah keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep-konsep inovasi frugal. *Colony* adalah pemikiran mengenai penciptaan sebuah koloni alternative yang bisa menjamin kelangsungan hidup generasi masa depan. Berikut adalah penjelasannya :

1. *Biopop*

Tema *Biopop* yaitu populasi manusia yang semakin bertambah kini semakin terancam kelangsungan hidupnya akibat meningkatnya sampah plastik yang merusak sumber daya alam, serta semakin minimnya sumber bahan pangan. Untuk mengantisipasi masalah ini, para ilmuwan telah melakukan sejumlah penelitian dan percobaan ilmiah.

Biopop diilhami oleh tampilan dalam foto-foto mikroskopik dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan pada

laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk biomorfis muncul dalam nuansa warnawarni cemerlang yang amat kaya. Sel-sel benda renik yang selama ini dianggap membawa penyakit dan menyebabkan kematian, kini justru diangkat oleh seniman dan desainer sebagai sumber ide yang segar. Kesan '*scientific*' digarap dengan riang, seolah bermain-main dan seolah ingin mengaburkan *batasan* antara sains dan desain. Kesan naif dan kekanakan dimunculkan dalam bentuk dan warna-warni yang mengingatkan kita pada bentuk mainan, makanan, dan sosok tokoh Dory dalam film animasi 'Finding Dory'. Kesan 'main-main' yang sangat kuat tampak pada *look* secara keseluruhan. Banyak muncul bentuk lengkung dan membulat dalam gaya *loose dress* (*A-line, balloon, baggy*, serta *sack dress*), yang dideformasi dari permainan pola maupun dari teknik jahit. Bentuk biomorfis yang tidak beraturan secara mengejutkan ditampilkan sebagai detail dan aksen. Bisa menyerupai gelombang mengalir, atau bisa berupa bentukbentuk grafis dari potongan *patchwork* besar. Butiran *mote* atau manik-manik juga diterapkan untuk memberi efek berbuih. *Biopop* dibagi menjadi empat sub tema, yaitu: *Virology, Monstrous, Lumino-Gel*, dan *Toon-Lab*.

a) Virology

Bentuk organic berwarna cerah yang mengingatkan kita pada makhluk berukuran mikro seperti bakteri atau virus yang selama ini dianggap sebagai sumber penyakit. Belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru.

b) Monstrous

Mengingatkan akan monster yang tidak sengaja tercipta dari eksperimen

bioteknologi dalam beberapa film *science fiction*. Bentuknya tidak sempurna namun merupakan sumber kehidupan, mengingatkan pada beberapa bentuk adonan mentah atau *clay* yang memiliki permukaan kasar dan berwarna pucat.

c) *Lumino-Gel*

Berasal dari kata *luminescence* (luminesensi) yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan nano teknologi menghasilkan gel yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik maupun sumber cahaya. Contohnya seperti jenis plankton yang membuat air laut berpendar di malam hari. Transparasi dan warna liquid yang terang yang mendominasi sub tema ini.

d) *Toon-Lab*

Bermain dengan unsure grafis dan plastic berwarna cerah dengan permukaan *shiny* atau *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (cartoon) dan eksperimental, sehingga diberi akhiran lab diakhir namanya.

2. *Humane*

Keseharian manusia kini semakin memudahkan dengan hadirnya perangkat *wearable technology*. *Wearable technology* yang sarat dengan nilai kemanusiaan, sebagai perangkat canggih tidak lagi semata-mata menjadi piranti eksklusif. *Blueprintnya* seolah dapat dimiliki dan diterapkan oleh semua individu yang membutuhkannya. Munculnya *wearable technology* ini menambah

perbendaharaan bentuk baru dalam dunia mode. Konsep yang diusung dalam tema HUMANE adalah konsep 'makna kegunaan berpadu dengan kesenangan (*fun*). Tiruan bentuk unsurunsur dari perangkat tersebut diterapkan pada busana, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaiannya. Hal ini di satu sisi ikut mengangkat rasa percaya diri pada pemakai *wearable technology*. *Body conscious*, *sporty*, elegan, dan kesan futuristik hadir dalam tampilan busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*), seakan dirancang sebagai *second skin* bagi pemakainya. Kesan industrial muncul dari aksesoris berupa kombinasi serta permainan tekstur dan olah bahan, yang meniru unsur-unsur pada mesin (intipendian, roda gerigi, PCB, dan sebagainya). Seperti halnya Pada *wearable technology*, detail ini ditempatkan secara cermat, fungsional dan ergonomis pada busana.

Colour Tone : Light Hi Tech, yang dimaksud Light Hi Tech adalah Palet warna yang ditampilkan yaitu warna-warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksesoris warna minor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas akan menjadi warna penting. Dalam penerapannya selalu ada unsur abu-abu yang memperkuat kesan *hi-tech*.

Texture Inspiration and Pattern Design : Artificial Delicate Texture adalah Sederhana, tidak berkesan mewah; namun jelas dirancang untuk kenyamanan ergonomi - baik dengan serat-serat alam, maupun bahan hasil teknologi maju. Ada bahan yang halus, ada pula bahan yang kokoh ; namun kuat dan fleksibel. Bahan-bahan baru berdaya guna tinggi hasil temuan teknologi seperti *aramid*, plastik,

silikon, kulit sintetis, dan lainnya juga banyak digunakan. Motif dan tekstur bahan yang dipilih adalah garis-garis, serta bentuk geometris sederhana yang beraturan.

Pattern Design: Shape & Detail Ultra Sleek (Kesan *ultra sleek* terutama amatjelas tampak pada busana-busana bersiluet *body conscious* ini. Ditunjang dengan penerapan detail secara minimal, gaya ini kelihatan bersih dan rapi membungkus tubuh.) Industrial (Tidak hanya melalui warna, kesan industrial pada busana tampak dari penerapan bentuk-bentuk yang biasa kita temui pada mesin. Tiruan bentuk PCB, rada gerigi, instalasi kabel, dan sebagainya, secara ringan dan *tun* diterapkan pada busana) Flexible (Seperti halnya struktur pada *wearable technology*, busana berthema HUMANE juga didesain agar fleksibel. Detail dan elemen dekoratif ditempatkan secara cermat, agar terasa ergonomis dan tidak mengganggu gerak. Logic and Systematic (Desainnya berangkat dari konsep praktis dan fungsional. Nilai fungsi pada desain-desain ini ditunjang dengan harmonisasi garis-garis sejajar yang ditempatkan secara elegan pada bagian sambungan atau tepi busana. *Humane* dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu: *Integral*, *Exoplastic*, dan *Mekatronika*.

a. *Integral*

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garisnya clean, elegan, dan bernuansa metal.

b. *Exoplastic*

Dari prinsip *exoskeleton*/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih flexibel seperti plastik yang dapat digunakan seperti pakaian biasa. Tekstil *high tech* yang ringan, flexibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

c. *Mekatronika*

Diilhami dari ilmu mekatronika yang merupakan dasar perancangan robotik dimana kabel, kawat, dan komponen yang masih terlihat terbuka serta saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit.

3. *Colony*

Rusaknya ekosistem akibat ketidakstabilan atmosfer membuat kita berintrospeksi diri dan kembali belajar dari alam, untuk memperbaiki lingkungan yang telah tercemar. Impian untuk dapat kembali menikmati jernihnya langit dan air (*blue sky* dan *blue water*), melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat. Dengan cara meniru sistematisa perlindungan habitat lain seperti kepompong, sarang lebah, sarang semut, sarang rayap, dsb; berubah pula konsep yang selama ini individualis menjadi sosiosentris dan kebersamaan. Semangat untuk kembali dan ramah kepada alam, dalam arsitektur diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang menyerupai struktur sarang serangga dan kepompong. Indahnnya rongga dan struktur - yang mendominasi serta saling menopang - dalam sarang tersebut juga menjadi ide utama COLONY. Kesan sederhana dan *low*

profile' muncul dalam berbagai busana *semi-fitted* atau *loose*. Tidak dibutuhkan potongan pola yang rumit di sini, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan ; untuk menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring (*web*) yang fleksibel dan saling berkait. Motif-motif tak beraturan seperti retakan dan lapisan tanah, sarang semut, rongga tanah, dsb. diperoleh dari permainan teknik sayat - kait (*knit* dan *crochet*) – ikat (*macrame*) - cantum (*patchwork*) - sulam usus. Efek terawang dan ringan memberi kesan romantis. Begitu luas kemungkinan yang diperoleh dari olah bahannya, sehingga memperkaya *look* dan gaya busana dalam tema ini. *Colony* dibagi menjadi menjadi *Termite*, *Nestwork*, dan *Molecule*.

a) *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di Kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Didominasi warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki struktur berongga yang kokoh.

b) *Nestwork*

Proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jarring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat.

c) *Molecule*

Berdasarkan pemikiran habitat alternative di atas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high tech*

seperti metal, plastic dan kaca yang sekaligus berfungsi penyerap cahaya matahari.

4. *Refugium*

Munculnya sebuah asimilasi kebudayaan ketika sekelompok individu harus meninggalkan kemapanan dan kemewahan, untuk berpindah ke daerah lain demi kelangsungan hidup mereka. Adaptasi dengan kontrasnya kondisi sosio-budaya dan kerasnya iklim setempat harus dilakukan, untuk menjembatani kesenjangan budaya asal dengan budaya bangsa pribumi.

Sebagai kaum nomaden yang hidup di abad moderen, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis. Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda moderen yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual. Semangat meditatif untuk tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimisme gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan di masa lalu, dengan serapan budaya setempat.

Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara *casual*, *sporty*, *elegant*, dan *romantic*. Bentuk busana yang idenya diambil dari *pad look* cenderung sederhana, *loose*, dan *oversize* (kebesaran), sehingga memungkinkan menjadi busana *unisex*. Potongan *oversize* ini kadang dipadukan dengan busana *semi-fitted*. Di atasnya banyak ditonjolkan tekstur besar yang diterapkan melalui

permainan rumit teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, *interlace*, dsb. Motif-motif klasik serta simbol-simbol kemegahan dari berbagai budaya Islam dan Asia Tengah (India dan sekitarnya) juga tampil dalam ukuran besar, diterapkan dengan teknik *patchwork*, sulam, atau cetak. *Refugium* dibagi menjadi empat sub tema, yaitu: *Interflex*, *Armadillo*, *Timurid*, dan *Artistry*.

a) *Interflex*

Interlace/jaringan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional, membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Berwarna dasar alam seperti tanah, pasir, kayu, batu dan dengan kemungkinan aksen warna-warna cerah hasil proses teknologi modern .

b) *Armadillo*

Diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Tema ini juga terinspirasi dari urban *nomads* yang gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem *extruding* menjadi alternative elemen dalam sub tema ini.

c) *Timurid*

Bentuk geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis cultural kebanyakan pengungsi dunia tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi *modern*, menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksen.

d) *Artistry*

Terinspirasi oleh hiasan tradisional yang menggunakan jalinan dan anyaman. Bersifat dekoratif, repetitif, dengan warna-warna cerah. Berfungsi sebagai *eye catcher* bagi media yang monoton.



Palet warna *Artistry*

Berdasarkan sub trend yang saya usung yaitu *artistry*, maka saya mengambil warna *almond*. Berikut adalah beberapa warna *almond* :

1. Irisan kacang almond



2. Warna kacang almond bagian luar dan dalam



3. Palet warna almond



B. Tema Penciptaan

Tema merupakan sebuah langkah awal dalam membuat suatu desain karena tema sangat akan mempengaruhi bentuk, siluet, warna, dan bahan yang digunakan. Tema juga dapat dikatakan sebagai suatu gagasan pokok atau ide dalam membuat suatu tulisan. Penentuan tema dalam sebuah karya merupakan hal yang paling penting, karena tema sangat mempengaruhi dari segi desain, bentuk, siluet, dan warna dalam sebuah karya busana yang diciptakan. Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2016 adalah *Authenticity for Human Nature* “*AUTHENTURE*”. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

Tema tersebut diangkat berdasarkan *Trend Forecasting 2016 Resistance* dengan tujuan mengajak para insan kreatif untuk memperkaya pengetahuan dalam menciptakan busana pesta dengan inovasi terbaru dipadukan dengan ciri khas setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan Indonesia sangat indah dan beragam menjadikan busana yang diciptakan busana yang diciptakan bernilai tinggi sehingga dapat menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan.

Maka dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Authenticity for Human Nature* “*AUTHENTURE*” adalah kekuatan menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan mengembalikan sifat dasar manusia yaitu sifat aslinya yang telah pudar dengan cara memunculkan kembali busana-busana dengan trend terkini menjadikan busana yang diciptakan busana bernilai tinggi sehingga dapat menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan dan mengedepankan inovasi dengan mengangkat potensi kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah suatu sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjiningsih, 1982), sedangkan menurut Sri Widarwati, (1996:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di dalam yang dapat dijadikan sumber informasi dan dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana baru, seorang perancang busana dapat mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan di mana perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting yang dapat dijadikan sebagai sumber ide.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan suatu kreasi dan desain baru.

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu karya baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat diambil dari semua yang ada di sekitar kita baik benda mati maupun benda hidup.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1993: 58) yang dapat dijadikan sumber ide, yaitu:

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya pectoral pada busana mesir kuno, kerah sanghai yang merupakan ciri khas pakaian Cina dan lain sebagainya
- b) Warna-warna dari sumber ide, misalnya warna belang-belang hitam putih yang diambil dari hewan zebra
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya bentuk atap rumah Tongkonan di Tana Toraja yang memiliki siluet Y atau siluet bunga terompet yang menggembung pada bagian bawah
- d) Tekstur dari sumber ide, misalnya busana pesta memakai bahan wool atau berbulu atau wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Menurut Chodijah dan Mamdy (1982:72) sumber ide dapat dikelompokkan menjadi beberapa yaitu:

1. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia, misalnya pakaian khas Yogyakarta, Indonesia yaitu kebaya
2. Sumber ide dari benda-benda alam, misalnnnya dari flora, fauna, gelombang laut, awan dan bentuk geometris

3. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya kemerdekaan Indonesia
4. Pakaian kerja suatu profesi tertentu, pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang memiliki ciri khas khusus yang memang berbeda dengan yang lain, misalnta: seragam polisi, dokter, perawat, pilot, bengkel, dan lain-lain.

Berdasarkan keempat hal tersebut tidak perlu diambil semuanya, tetapi dapat diambil beberapa point yang nantinya akan disesuaikan dengan tema busananya.

3. Sumber Ide Rumah Tongkonan

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu kaerya baru. Sumber ide dapat diambil dari semua yang ada di sekitar kita baik benda mati maupun benda hidup. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu Rumah Tontonan. Rumah adat Tana Toraja.



Gambar 1. Atap Rumah Adat Suku Tana Toraja

Atap rumah Tongkonan, yang merupakan rumah adat dari suku Tana Toraja. Suku ini sangat kental dengan adat istiadatnya ada tiga hal yang menarik dari suku ini yaitu, upacara pemakaman, ukirsan kayu dan rumah adatnya yang bernama rumah Tongkonan.

Ciri- ciri rumah adat ini yaitu dengan panggung dari kayu dimana kolong di bawah rumah biasanya dipakai sebagai kandang kerbau. Dibuat dengan unsur kayu tanpa menggunakan logam sama sekali seperti paku.

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus yang nantinya akan dipakai. Pengolahan objek akan terjadi perubahan bentuk sesuai dengan latar ataupun latar belakang senimanya. Perubahan bentuk tersebut antara lain :

1) Stilasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42). Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior ataupun dekorasi eksinterior. Contoh dekorasi interior terdapat dalam rumah-rumah adat seluruh Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terdapat pada relief-relief candi. Pada seni batik bentuk-bentuk stilasi mempunyai simbol yaitu menggambarkan watak-watak tertentu, misal motif parang rusak simbol kebesaran, motif garuda simbol dari kekuatan dan kekuasaan.

2) *Distorsi*

Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman. Bagi seorang seniman modern distorsi digunakan sebagai media untuk mengekspresikan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep estetik sehingga tampak berlebih-lebihan. Misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan. Tetapi bagaimanapun mereka berusaha mengadakan perubahan bentuk dengan distorsi, mereka tetap menampilkan kesan unsur alam dalam karyanya. Distorsi dapat juga menggambarkan ukuran yang berlebih-lebihan dalam warna, perbedaan nada atau gelap terangnya warna untuk lebih menonjolkan karakteristik visual tekstur dari sebuah permukaan bidang

3) *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43)

4) *Deformasi*

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Deformasi merupakan perubahan bentuk yang tidak dapat diklarifikasikan

kedalam distorsi atau stilasi. Tetapi dengan deformasi, bagaimanapun bentuk yang diciptakan seniman, imajinasi penghayatannya masih dapat menangkap tema alam didalamnya.

Berdasarkan kajian teori pengembangan sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide dapat digunakan beberapa cara antara lain yaitu stilasi yang merupakan pengembangan objek dengan bentuk yang sesungguhnya misalnya objek orang, buah atau pemandangan yang digambarkan sesuai dengan karakter yang sesungguhnya. Untuk pengembangan distorsi adalah mengembangkan suatu objek dengan menonjolkan karakteristik objek tersebut sehingga walaupun objek berubah namun karakteristiknya tetap ada dalam objek tersebut. Selain itu objek juga dapat dikembangkan secara transformasi yaitu pengembangan objek secara keseluruhan namun figurnya harus tetap ada dalam objek yang baru. Kemudian untuk pengembangan deformasi adalah pengembangan dengan cara mengubah sebagian bentuk sehingga menjadi objek yang baru namun karakteristik objek tetap ada.

Menurut Mark Mooring seorang desainer di Bergdorf Goodman, New York, (<http://daipict/2-09-2014>) dalam menciptakan model suatu busana baru, dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, membuat busana asli dengan bahan-bahan tekstil masa kini, lalu disebar ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan. Kedua, mengambil ide dari salah satu bagian yang asli yang diperbaharui, misalnya pada bagian lengan, garis leher (*neckline*) atau sebagian dari bordiran (*embroidery*). Ketiga, mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut.

Setelah itu, detail-detail yang pasti dilupakan, kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru desain aslinya.

Kreasi baru merupakan modifikasi bentuk lama pengamatan suatu benda atau busana tradisional menjadi suatu ciptaan baru dengan harapan menjadi perhatian masyarakat dan akan dikenakan oleh si pemakai. Keberhasilan pengembangan ide-ide dan kreasi desain baru juga didukung oleh pengetahuan yang lain, seperti sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Meskipun demikian, untuk mewujudkan hal itu dalam menciptakan karya tidaklah mudah, karena diperlukan suatu kreatifitas, dan kreatifitas akan menemukan makna yang sejati saat berakhir pada nilai-nilai universal, yaitu keindahan, kebenaran, dan kebaikan.

D. Desain Busana

1. Unsur dan Prinsip Disain

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.” (Sri Widarwati, 2000: 2). Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningih, 1982: 1). Menurut Hery Suhersono (2005: 11) Desain adalah penataan atau penulisan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

Berdasarkan hal diatas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan penyusunan beberapa objek seperti garis, warna, bentuk, tekstur

sehingga tercipta suatu gambar atau figure yang indah. Suatu desain yang baik adalah desain yang memperlihatkan susunan yang teratur diantara objek–objek penulis desain tersebut sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipergunakan.

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan di atas kertas.

Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhouette*). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf. Ada beberapa siluet yang terdapat pada bidang busana :

a) Siluet A

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah besar. Bisa juga tidak mempunyai lengan.

b) Siluet Y

Merupakan model pakaian dengan model bagian atas lebar tetapi bagian bawah atau rok mengecil.

c) Siluet I

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas besar atau lebar, bagian badan atau tengah lurus dan bagian bawah atau rok besar.

d) Siluet S

Merupakan pakaian yang mempunyai model dengan bagian atas besar, bagian pinggang kecil dan bagian bawah atau rok besar.

e) Siluet T

Merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.

f) Siluet L

Merupakan bentuk pakaian variasi dari berbagai siluet, dapat diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang/drapery. Bentuk ini biasanya terlihat pada pakaian pengantin barat.

Seorang desainer adalah seorang seniman yang mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana. Suatu rancangan tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya.

1. Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Menurut Widjiningih (1983: 3) garis adalah unsur yang dapat diwujudkan untuk mewujudkan emosi. Melalui garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Garis adalah himpunan atau

kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang. Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
2. Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model pada pakaian.
3. Menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princess*).
4. Memberi arah gerak dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Garis lurus memberi kesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis melengkung menurut arahnya dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung sehingga menyerupai setengah lingkaran. Garis ini dapat diimplementasikan pada beberapa bagian busana antara lain pada Garis hias (garis *princes* dan garis *empire*), Siluet busana (siluet A, I, H, Y, S, dan lain-lain) yang diterapkan pada bagian depan dan belakang blus, bagian tengah muka blus, maupun bagian rok. Pembuatan suatu desain busana unsur garis sangat mempengaruhi bentuk tubuh seseorang, sehingga dalam pembuatan desain busana dalam menerapkan garis maka harus disesuaikan

dengan tubuh pemakai. Misalnya agar terlihat lebih feminine maka banyak digunakan garis lengkung.

2. Ukuran

Menurut Hartatiani Sulistio (1997: 27) ukuran dapat mempengaruhi suatu desain, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain tersebut dibuat dengan baik maka desain yang dibuat akan terlihat seimbang. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda.

Ukuran digunakan untuk semua bagian busana karena dalam membuat busana membutuhkan ukuran untuk menyesuaikan antara badan pemakai dengan busana yang akan dibuat. Ukuran juga dapat digunakan untuk menentukan panjang dan pendek suatu busana misalnya pada rok. Ada lima macam ukuran panjang rok, yaitu :

1. *Mini* : Rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
2. *Kini* : Rok yang panjangnya sampai lutut.
3. *Midi* : Rok yang panjangnya 10-15 di bawah lutut.
4. *Maxi* : Rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
5. *Longdress* : Gaun yang panjangnya sampai ke lantai.

(Sri Widarwati, 1993: 10)

Ukuran dapat menentukan keseimbangan suatu busana, besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu desain tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Misalnya

untuk rok mini baik digunakan untuk wanita dengan tubuh kecil dan pendek agar kakinya lebih terlihat panjang sehingga membuat tubuh si pemakai lebih terlihat tinggi.

3. Arah

Benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau garis tegak lurus yang dapat memberikan kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk.

4. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubung dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis

adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diroboh dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berwujud ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

5. Nilai Gelap Terang/ *Value*

Sri Widarwati (2000: 10) mengungkapkan nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih. Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain dan warna tersebut mempunyai nilai.

Nilai gelap terang pada busana dapat mempengaruhi penampilan busana tersebut. Gelap memberikan kesan mengecilkan atau menyempitkan, sedangkan terang memberikan kesan menonjolkan dan membesarkan. Warna yang mengandung unsur gelap menggunakan unsur warna hitam, sedangkan yang mengandung unsur terang menggunakan unsur warna putih. Busana pesta pada umumnya menggunakan warna-warna yang mencolok atau gelap dan berkilau.

6. Warna

Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan(Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001: 22). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan.

Menurut Hartatiati Sulistio dalam desain busana warna sama pentingnya dengan garis dan tekstur. Pemilihan warna pada desain busana yang tepat membuat karya busana kelihatan lebih indah. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain.

Penggolongan proses pencampuran warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

- c) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu (Sri Widarwati, 1993: 12)



Gambar 3. Lingkaran warna

Busana pesta malam pada umumnya berwarna gelap atau mencolok dan berkilau, karena busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

7. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/ transparan (Sri Widarwati 1993: 14). Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Jadi, tekstur adalah suatu sifat permukaan benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan dengan cara dilihat.

Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainnya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan. Beberapa sifat tekstur adalah

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.

- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil (Sri Widarwati, 2000: 14)

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur- unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip desain diterapkan pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

1. Keselarasan (Harmoni)

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000 : 15).

Menurut Widjningsih (1982 : 11) Harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macam-macam unsur

desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

Menurut Widjiningih (1982 : 11-15) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- b) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Supaya pada hiasan harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- d) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah persamaan, keselarasan dan penyesuaian dari unsur-unsur desain. Misalnya dalam suatu desain busana pesta kita dapat menyelaraskan beberapa hal yaitu :

- a) Menyelaraskan bahan yang digunakan misalnya bila akan menggunakan bahan sifon maka dapat bahan utamanya dapat menggunakan bahan satin agar lebih

glamor untuk busana pesta dan menyesuaikan bahan *sifon* yang elegan dan melangsai.

- b) Menyelaraskan warna yang digunakan misalnya akan menggunakan bahan bahan hijau dan putih maka kombinasikan warna tersebut dengan sesuai, gunakan salah satu warna bahan untuk didominankan sebagai bahan utama.
- c) Menyelaraskan hiasan misalnya dalam busana menggunakan bahan mengkilap seperti satin, sutra, sifon, maka gunakan hiasan yang berkilau misalnya payet, mutiara dan lain-lain.
- d) Menyelaraskan bentuk misalnya desain tersebut menggunakan rok balon maka lengan sebaiknya menggunakan lengan balon atau lengan *puff* untuk menyelaraskan bentuk atau siluet busana.

2. Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan atau proporsi adalah unsur-unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Widjiningih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. Jadi proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52) perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

- a) Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti memperbandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.
- d) Proporsi yang keempat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapannya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran sraft , dasi, bros, atau corsage dengan keseluruhan busana, atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian dari unsur-unsur busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila akan membuat busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil-kecil agar pemakai tidak menjadi tambah gemuk.

3. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993: 17). Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

Menurut Widjiningsih (1982 : 19), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

- a) Keseimbangan Formal (*Bisimetri*), yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain sama jaraknya.
- b) Keseimbangan Informal (*Occult*), yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan Obvius, yaitu jika objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Tiga macam keseimbangan tersebut diatas adalah keseimbangan yang bisa diterapkan dalam sebuah busana dimana masing-masing keseimbangan tersebut sama-sama menempatkan hubungan jarak, karena meskipun tidak ada keseimbangan yang penuh dalam busana, tetapi unsur yang lain bisa membuat busana tampak seimbang dan bagus walaupun berbeda bentuk penerapannya. Menurut Sri Widarwati (1993) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu :

- a) Keseimbangan Simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.

- b) Keseimbangan Asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

4. Irama (Ritme)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993 : 17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Berdasarkan pengertian irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain yaitu:

a) Pengulangan

Cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis antara lain: pengulangan garis lipit, renda-renda, pengulangan corak, pengulangan bentuk dan lain-lain.

b) Radiasi

Radiasi adalah garis pada pakaian yang memancar dari titik pusat menghasilkan irama. Misalnya pusat perhatian diletakkan pada bahu sebelah kanan menggunakan korsase besar dengan mutiara besar ditengahnya maka untuk radiasi gunakan manik-manik kecil atau payet yang ditabur rapi.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang akan menghasilkan irama. Misalnya bila menggunakan hiasan origami ataupun korsase maka buatlah dari berbagai ukuran yang diletakkan dari yang paling besar kekecil ataupun sebaliknya sesuai dengan desain yang diinginkan.

d) Pertentangan

Pertentangan adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit atau garis hias.

5. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Suatu busana harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian disebut juga aksen (Widjiningsih, 1982 : 25).

Untuk menciptakan pusat perhatian/ aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 1993: 21).

Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksen adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi keekurangan bentuk tubuh. Misalnya apabila seseorang mempunyai leher bagus maka untuk menonjolkan bagian leher maka

center of interest diberi pada leher misalnya diberi renda-renda atau aksesoris berbeda yang menarik.

6. Kesatuan (*Unity*)

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

2. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian yang digunakan dalam menggambar atau membuat desain busana antara lain :

a) Desain Sketsa (*Sketching Design*)

Desain Sketsa (*Sketching Design*) adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Widarwati (2000: 72). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak perlu digambarkan.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas ber proporsi
- 3) Gambar pose sebaiknya lebih divariasikan, dan memperlihatkan hal-hal yang menarik dalam desain tersebut.

- 4) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, hiasan dan lain sebagainya.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan dalam kertas sheet yang sama.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi sehingga akhirnya akan tertuang berbagai sumber ide yang dapat dipadupadankan nantinya.
- 7) Memilih desain yang disukai dari beberapa gambar yang telah ada sehingga tercipta gambar desain yang sesuai dan baik.

b) Desain Produksi (*Production Sketching*)

Desain Produksi (*Production Sketching*) adalah suatu yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Sri Widarwati (2000: 75). Hal-hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Semua detail harus digambar secara jelas dan disertai keterangan yang mendukung gambar tersebut.
- 2) Pose digambar dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Menggambar semua bagian baik depan maupun belakang.
- 4) Harus memperhatikan detail-detail yang berhubungan dengan produksi seperti kup, saku, kancing dan lain-lain.

Desain produksi digunakan untuk membantu bagian produksi dalam membuat busana tersebut. Dengan adanya desain produksi maka mempermudah juga dalam menganalisa desain tersebut.

c) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Presentation Drawing atau penyajian gambar adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang (Arifah A. Riyanto, 2003 : 144). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 77) *Presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*).

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*lay out*) yaitu, sketsa desain dibuat dengan teliti pada kertas kerja; membuat sheet bagian belakang (*back view*) yang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*); detail pakaian diberi sedikit keterangan; serta menempelkan contoh bahan pada sheet selebar 2,5 x 2,5 cm.

d) Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain (Sri Widarwati, 1993 : 78). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 146) *fashion illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh yang lebih panjang yang biasanya lebih panjang pada kaki, yaitu yang pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran sembilan atau sepuluh, bahkan sampai 12 kali tinggi kepala.

e) Desain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya yang dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi (Sri Widarwati, 1993: 79). Langkah-langkah yang ditempuh menggambar tiga dimensi, adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, tetapi diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah satu cm untuk penyelesaian gambar dan untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian yang buruk.
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian yang buruk

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah komposisi gambar- gambar yang akan digunakan sebagai referensi desain yang akan diwujudkan. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam penyusunan *moodboard* :

- a) *Moodboard* berisi tentang gambar-gambar yang termasuk sumber ide saja dan unsur pendukung seperti warna atau bentuk
- b) Dalam penyajian *moodboard* terdapat gambar hasil dari penciptaan desain berdasarkan *moodboard*
- c) Terdapat salah satu hasil nyata dari bagian busana misalnya (manik- manik, korsase, dll)
- d) Dalam *moodboard* hendaknya ada contoh bahan yang digunakan dalam pembuatan desain.

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas

tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Jadi busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta pada malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi:

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna-warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain. Menurut Prapti Karomah (1990: 12) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos atau bentuk geometris. Dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrah atau tanpa krah, lengan pendek, $\frac{3}{4}$ atau panjang, rok suai, lingkaran atau $\frac{1}{2}$ lingkaran, kerut dan lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih

gelap dan cenderung hampir sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Menurut Prapti Karomah (1990: 14) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti chiffon, organsa, taffeta, satin, beledu dan bahan-bahan yang berkilau, dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

Untuk penggolongan usianya sendiri busana pesta dibagi menjadi :

- a. Usia 0-12
- b. Usia 1-6 tahun
- c. Usia 6-12 tahun
- d. Usia 12-20/22 tahun

Usia remaja yaitu antara 12 – 20/22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejolak hati

yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang belum boleh tahu. Dari cara berbusna pun trgambar gejala hatinya. Biasanya pemakai tidak memikirkan kesesuaian model dengan proporsi tubuhnya agar terlihat menawan dengan lawan jenis usia anak yang mulai tumbuh menjadi dewasa cenderung mengikuti trend yang ada pada dasarnya usia remaja mulai mencari jati dirinya dan pasti mulai terlihat ciri khas dari busana yang dia pakai.

e. Usia 23-50 tahun

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat desain adalah memperhatikan karakteristik pemakai, yaitu faktor individu/pemakai dan faktor lingkungan. Kesalahan dalam memilih busana akan berakibat fatal bagi sipemakai, karena busana yang semuladiharapkan dapat mempercantik diri dan dapat menutupi kekurangan tidak terwujud, bahkan kadang-kadang kekurangan tersebut terlihat semakin menonjol. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, dalam memilih busana ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, baik faktor individu maupun faktor lingkungan. Adapun yang menyangkut faktor individu seperti: bentuk tubuh, umur, warna kulit, jenis kelamin dan kepribadian. Sedangkan yang menyangkut faktor lingkungan adalah: waktu, kesempatan dan perkembangan mode. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

1) Faktor Individu

Membuat busana sangat perlu memperhatikan karakteristik faktor individu pemakai yaitu bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian, jenis kelamin, usia, dll.

2) Faktor Lingkungan

Memilih model busana, perlu dipertimbangkan keserasian dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat tempat tinggal, maupun lingkungan tempat bekerja. Faktor lingkungan ini sangat besar sekali pengaruhnya dengan kehidupan kita sehari-hari, untuk itu kita senantiasa berusaha agar selalu diterima oleh lingkungan, antara lain dengan memakai busana yang serasi. Untuk menciptakan busana yang serasi banyak faktor yang harus diperhatikan, tetapi keserasian berbusana yang berkaitan dengan lingkungan adalah waktu dan kesempatan

2. Bahan Busana

Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus, dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982: 166). Bahan yang bagus disini bukan berarti harus mahal, melainkan yang memberi kesan mewah dan biasanya berkilau dan tembus terang. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 203) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: lasensa, satin bridal, katun erro, songket dan katun imam.

Busana pesta malam dengan sumber ide atap Rumah Tongkonan bahan yang dipilih adalah bahan *lacensa* sebagai bahan utama, *satin bridal* yaitu untuk cape busana dan katun erro sebagai bahan furing.

1) *Lacensa*

Lacensa merupakan kain yang termasuk dalam jenis dengan struktur yang halus dan tekstur tidak rata. sehingga permukaan kain lacensa terlihat bertekstur dan

sedikit berkilau. Dalam pembuatan busana ini lasensa digunakan satu warna yaitu crem pada bagian gaun

2) *Satin Bridal*

Karakteristik kain *satin bridal* ini tebal dan halus dan berkilau dan tekstur kainnya rata. Bahan ini digunakan untuk membuat pada bagian cape busana. Bahan yang berkilau sehingga dapat menghasilkan efek yang mewah sesuai yang diinginkan.

3) *Katun Erro*

Katun *Erro* merupakan kain yang terbuat dari kapas sehingga daya serap airnya sangat kuat seperti kain katun dengan warna yang sama dengan bahan utama sangat mendukung menjadi furung busana pesta malam.

3. Pola Busana

Pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola terdapat dua metode atau pembuatan pola, yaitu secara drapping dan secara konstruksi.

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990: 1). *Drapping* adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tella atau kain coba (Sicillia Sawitri, 1994: 19).

Berdasarkan pengertian diatas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola ataupun busana dengan kain atau kertas tella yang dilekatkan pada badan maupun boneka.

2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994: 3). Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun begitu pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Menurut Widjiningsih (1994: 4).

Kekurangan dari pola konstruksi adalah:

- a) Menggambaranya tidak mudah
- b) Memerlukan waktu yang lebih lama
- c) Membutuhkan banyak latihan

Kelebihan dari pola konstruksi adalah:

- 1) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang
- 2) Besar kecilnya lipit bentuk lebih, sesuai dengan besar kecilnya payudara seseorang
- 3) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Menurut MH. Wancik (2000) dari pola konstruksi berkembanglah bermacam-macam sistem, yaitu sistem *J. H. C. Meyneke*, sistem *Clarmant*, sistem Muhawa, sistem So'en, sistem *Dressmaking* dan sistem Praktis. Sedangkan menurut Soekarno (2004) metode membuat pola konstruksi ada beberapa, yaitu metode *Dressmaking*, metode SO-EN, metode *Cuppens Geurs*, metode *Meyneke*, metode *Charmant*, metode *Danckaerts*, metode *Leeuw Van Rees*.

Teknik pembuatan busana untuk kesempatan pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan menggunakan pola konstruksi dengan pola dasar sistem praktis yang dikembangkan.

a) Pola Busana (Cara Pengambilan Ukuran)

Menurut Widjningsih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Pengambilan Ukuran

Proses pembuatan suatu pola konstruksi diperlukan suatu ukuran yang jenis ukurannya diambil sesuai keperluan. Ukuran-ukuran yang diperlukan serta pengambilan ukuran pada setiap sistem atau metode pola konstruksi busana memerlukan ketelitian. Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang, sebaiknya perhatikan bentuk bahu, pinggang dan panggulnya. Ukuran pada bagian-bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Sehingga orang yang akan diukur

sebaiknya mengenakan busana yang pas badan agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum memulai mengukur, sebaiknya mengikatkan petersan/tali yang lemas pada bagian-bagian yang akan diambil ukuran untuk ukuran lingkaran. Selain itu juga untuk membatasi, diantaranya bagian pinggang sebagai batas badan bagian atas dan bagian bawah.

Ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana pesta cocktail dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan, sebagai berikut :

a) Lingkar Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui titik ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, kemudian ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

b) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang sudah diikat dengan vetter-band, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, kemudian ditambah 2 cm pada hasil ukurannya.

c) Lingkar leher

Diukur sekeliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher bagian depan.

d) Lebar Muka/Lebar Dada

Diukur dari ± 5 cm dibawah lekuk leher, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kanan.

e) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher ke bawah sampai dengan batas pinggang (pinggang yang terikat *vetter-band*)

f) Panjang Sisi

Diukur dari kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

g) Lebar Bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai tulang atas bahu terendah.

h) Panjang Lengan

Diukur dari ujung bahu/pangkal bahu, sampai panjang lengan yang diinginkan.

i) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada sekeliling kerung lengan dalam keadaan pas, kemudian ditambah ± 4 cm.

j) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke kanan.

k) Tinggi Puncak

Diukur dari batas pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara.

l) Ukuran Pemeriksa/Ukuran Uji

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara terbesar ke bahu terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

m) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari tulang ruas leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang.

n) Lebar Punggung

Dari ruas leher turun ± 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

o) Panjang Bustire

Dari tinggi puncak dada keatas ± 9 cm, kemudian pada ± 9 cm diatas puncak dada diukur ke bawah sampai di bawah pinggang, sesuai yang diinginkan.

p) Panjang Rok

Diukur mulai dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

q) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling panggul terbesar, dari ukuran pas di tambah ± 4 cm.

r) Tinggi Panggul

Diukur dari garis pinggang sampai batas panggul.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana untuk kesempatan pesta malam dikerjakan dengan mesin jahit, kemudian teknik penyelesaiannya sebagian besar diselesaikan dengan tangan seperti pengeliman, serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relatif lama serta membutuhkan ketelatenan. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah:

a) Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Teknologi penyambungan atau yang lebih dikenal dengan kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh terdapat dua macam, yaitu kampuh buka dan kampuh tutup:

1. Kampuh Buka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka/dibuka, teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara:

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rompok

2. Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah tiras sambungannya tidak terbuka/dibuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh ini antara lain:

- a) Kampuh Balik, yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkandengan dua kali jahit.
- b) Kampuh Pipih, yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan.
- c) Kampuh Perancis, yaitu kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain.
- d) Kampuh Sarung, yaitu kampuh yang hasil jahitannya tampak dari kedua sisinya.

b) Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat. Pembuatan busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian bustire (penuh), badan atas dari bahu sampai kerung lengan, badan belakang bagian atas, lengan (penuh).

c) Teknologi *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yulianti, 1993). Sedangkan menurut Sicillia Sawitri (1997: 21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah:

- 1) Sewarna dengan bahan pokok.
- 2) Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d) Teknologi *Interlining*

Interlinning adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapisi (Sicilia Sawitri, 1997). Sedangkan menurut Goep Poespo, *interlinning* adalah

bahan pelapis antara, bila tidak dipergunakan dapat dilapis, dapat juga dipasang diantara *linning* dengan busana yang akan dilapisi.

Berdasarkan hal tersebut dapat dijelaskan bahwa *interlinning* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapisi dan *linning*. Bahan *interlinning* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan furs.

e) Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000: 61) *Lining* biasanya juga disebut sebagai furing. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya. Pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses dry cleaning
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

Penggunaan *linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993: 76). Pemilihan *linning* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta

memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, erro, voul (Prapti Karomah, 1990 : 30).

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu: teknik lepas dan teknik lekat. Pengertiannya yaitu:

- Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya, rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang
- Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan–bahan transparan.
- Pembuatan busana pada kesempatan pesta malam ini, *Lining* yang digunakan adalah kain ero, agar pemakai nyaman menggunakan busana tersebut, selain menyerap keringat, bahan ero sejenis katun yang nyaman digunakan. Penggunaannya *full furing*, yaitu pada bagian bustire (penuh), badan dan lengan (penuh), dan rok juga menggunakan *full furing*.

f) Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrakan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor* (*Tailor's Ham*), kain pengepres,

setrika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000:24) yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
2. Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
3. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

b) Hiasan Busana

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain strukturnya. Desain struktur jauh lebih penting dari desain hiasan karena desain struktur merupakan suatu yang mutlak pada setiap benda, sedangkan desain hiasan hanya untuk memperindah.

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman,

kancing hias, bis dan lain-lain. Desain hiasan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut yaitu :

- a) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan samaindahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 1) desain hiasan (*decorative design*) ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Jadi dapat disimpulkan bahwa desain hiasan busana adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut mempunyai nilai keindahan yang lebih tinggi. Desain hiasan ini dapat berbentuk saku, renda, pita hias, lipit, kancing dan lain-lain.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini saya menerapkan manipulasi fabric dimana kain mengalami pengolahan bahan dengan cara dismok menurut pola-pola yang sudah dipilih. Teknik smok yaitu teknik dengan cara menghubungkan satu titik dengan titik lainnya menggunakan benang sehingga membentuk pola baru baik bias beraturan maupun random. Setelah di smok kemudian diberi hiasan untuk menabahnya nilai estetika busana tersebut dengan

hiasan *Batu Manikan*, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli. Sedangkan untuk hiasan draperi terbuat dari kain tradisional dan kombinasi lain.

Manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:

- a) *Monte* atau mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
- b) *Pasiran*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- c) *Payet atau ketep*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.
- d) *Hallon*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
- e) *Parel* atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
- f) *Batu Manikam*, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli.

- g) *Manik-manik* bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990: 32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 33) pelengkap busana atau asesoris adalah semua yang kita tambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya. Pelengkap busana ditinjau dari fungsinya dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- 1) Pelengkap Busana Praktis
- 2) Pelengkap Busana Estetis

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17) dalam pemilihan pelengkap busana, hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Pelengkap busana disesuaikan dengan karakteristik busana pokoknya.
- b) Pelengkap busana disesuaikan dengan usia si pemakai.
- c) Pelengkap busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d) Pelengkap busana disesuaikan dengan kondisi tubuh
- e) Pelengkap busana disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga.

E. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut pendapat lain pagelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau pragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu.

Gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara :

1. Program non sponsor.

Gelar busana dengan program non Sponsor adalah penyelenggaraan Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihan gelar busana program non sponsor adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

2. Program sponsor

Gelar Busana dengan program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya

penyelenggaraan gelar busana, dan dapat mendapatkan kontrak prestasi, sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana antara lain adalah:

1. Memberikan hiburan
2. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu
3. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai
4. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan
5. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi:
 - a. Pakaian (busana)
 - b. Pelengkap pakaian (*aksesories*)
 - c. *Make up*, tata rias rambut
 - d. Alat-alat kecantikan dan perhiasan
 - e. Produk-produk baru dalam bidang fashion.

3. Konsep Pergelaran

- a. Koreografi

Pagelaran busana memerlukan seorang koreografer untuk mengatur model dan music yang digunakann dalam pagelaran busana ini yang disesuaikan dengan busana yang diperagakan.

b. Tata Panggung

Tata panggung merupakan area background dimana model atau peragawati keluar dan masuk. Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukuranya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area background dari ruang ganti (*dressing area*)
- 2) Berjalan di catwalk sesuai rute
- 3) Tinggi, ukuram, bentuk sangat berhubungan dengan jarak pengelihatn dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk yang paling umum digunakan yaitu : T, I, H, Y, U atau Z. Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang, dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Enis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan suatu kepada penonton atau masyarakat. Menyatakan bahwa dalam tempat pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Arena

Panggung adalah arena pertunjukan yang disajikan yang letaknya sam tinggi dengan penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertical tidak boleh karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung tertutup

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasani dinding atau korden inilah yang memisahkan arah mode dengan penonton yang menonton pagelaran dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diviptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membanu efek artistic yang diinginkan

terutama dalam garis realism. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan dari satu arah penonton.

3) Panggung terbuka

Panggung terbuka adalah pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka, misalnya ditanah lapang, beranda rumah, pendopo tengah – tengah gedung atau dapat diadakan di tempat yang landai dimana penonton ada di bagian bawah tempat tersebut (Adimodel, 2009 :5)

Penataan panggung berbentuk persegi panjang, dengan material bahan panggung adalah melamin. Sehingga terlihat sangat mewah bagi yang melihat.

a) Indoor

Penataan ruang pagelaran berbentuk simetris, yaitu panggung berada di tengah, untuk penonton dapat menonton disebelah kanan dan kiri panggung untuk penonton VIP, depan panggung untuk penonton Reguler.

b) Outdoor

Penerima tamu dan bagian ticketing berada di bagian pintu masuk Auditorium UNY.

c. Lighting

Pencahayaan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan diatas *catwalk*. Fungsi dari pencahayaan atau *lighting* adalah :

1) Penerang

Dalam pagelaran tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya member tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatic.

2) Penciptaan suasana hati atau jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek keiwaan yang diciptakan oleh model

3) Penguat Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4) Kualitas pencahayaan

5) Kualitas cahaya menjadi beberap bagian terpenting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelran dapat tersorot dengan baik. Sebagai efek khusus dalam pementasan intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri.

Lighting sangat penting dalam suatu pagelaran busana dan sangat berpengaruh juga dalam pembuatan busana pesta mala mini, karena dengan memperhatikan lighting yang digunakan untuk pagelaran akan memudahkan dalam memilih bahan busana ini. Dalam menampilkan busana pesta mala mini menggunakan *lighting* yang cukup tinggi atau terang. Jadi pemilihan warna yang mendukung yaitu warna – warna cerah dan warna – warna yang bisa member efek berkilau bagus pada saat dipanggong,

Posisi lighting dapat dibedakan menjadi :

- 1) *Main light*
- 2) *Fill light*
- 3) *Back light/rim light*
- 4) *Hair light*
- 5) *Background light*
- 6) *Catch light*

d. Tata Suara

Tata suara sangat berpengaruh di dalam suatu pagelaran dan pertunjukan. Tanpa tata suara pertunjukan tidak akan sempurna dan tidak akan hidup. Tujuan diberikan music dalam suatu pagelaran adalah :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada dalam suatu busana.
- 2) Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.

4) Memeriahkan acara pagelaran.

Berdasarkan pernyataan di atas tata suara sangat penting dalam suatu acara pagelaran busana. Karena tanpa tata suara pagelaran tidak akan hidup dan berjalan sempurna.

e. Proses Peyelenggaraan

Persiapan gelar busana yang dilakukan yaitu penentuan tema pagelaran, pembentukan panitia, penjelasan tugas masing-masing sie, penentuan waktu pelaksanaan dan penentuan tempat pelaksanaan.

Pembentukan panitia diperlukan agar acara dapat terlaksana dan berjalan dengan baik serta lancar. Panitia terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara dan beberapa Sie. Ketua, Sekretaris, Bendahara dan masing-masing sie memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda. Ada beberapa panitia dan tanggung jawabnya dalam suatu acara pagelaran busana yaitu:

1) Ketua

- a) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana.
- b) Bertanggung jawab atas kelancaran dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.
- c) Memberi motivasi, bantuan moral, pikiran, tenaga, bimbingan serta evaluasi jalannya kegiatan.

- d) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban.
- 2) Sekretaris
- a) Mengurus bidang kesekretariatan dan administrasi pergeleran busana.
 - b) Membuat agenda presensi dalam setiap agenda rapat kepanitiaan.
 - c) Membuat laporan pertanggungjawaban keseluruhan di akhir kegiatan.
 - d) Bertanggung jawab terhadap pembuatan proposal kegiatan dan proposal sponsor.
 - e) Bertanggung jawab dalam pembuatan surat-surat keluar.
- 3) Bendahara
- a) Mengatur seluruh anggaran pendanaan yang dibutuhkan dalam pagelaran.
 - b) Bertanggungjawab terhadap kontrol disiplin keuangan.
 - c) Memberikan rincian anggaran dana kepada sekretaris untuk dicantumkan dalam proposal.
 - d) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan anggaran dana.
- 4) Sie Acara
- a) Menyusun acara pagelaran busana secara keseluruhan dan bertanggung jawab terhadap jalannya acara.
 - b) Mempersiapkan keperluan pengisi acara

- c) Koordinasi dengan pengisi acara, misalkan tarian, musik dll
 - d) Penentuan MC
 - e) Berkoordinasi dengan seluruh panitia sehubungan dengan penyelenggaraan acara.
 - f) Bertanggungjawab atas kelancaran acara.
- 5) Sie Humas
- a) Menghubungi instansi dan lembaga terkait yang menunjang pelaksanaan pagelaran busana
 - b) Mengatur distribusi surat keluar.
- 6) Sie Publikasi (promosi)
- Mempublikasikan acara pertunjukan busana
- 7) Sie Dekorasi
- a) Menyiapkan dan merancang dekorasi dan panggung saat pelaksanaan pertunjukan.
 - b) Membuat denah tempat pertunjukan.
- 8) Sie Dokumentasi
- Mengkoordinasi serta mempersiapkan dokumentasi untuk dipergunakan, baik dokumentasi dalam bentuk video maupun foto saat *grand* juri hingga pelaksanaan pertunjukan
- 9) Sie *Booklet*
- a) Meminta daftar sponsor kepada sie sponsor untuk dicantumkan pada *booklet*.

- b) Mendesain *cover* dan seluruh isi *booklet*, dari mendesain hingga mencetak.

10) Sie Juri

- a) Mencari dewan juri.
- b) Bertanggungjawab pada hasil penjurian
- c) Menyusun daftar piala.
- d) Menentukan siapa yang akan menyerahkan piala.

11) Sie *Sponsorship*

- a) Mencari dukungan kepada semua pihak (perusahaan) baik dana, voucher, souvenir maupun potongan harga.
- b) Bertanggungjawab atas konfirmasi surat-surat dan proposal pengajuan dana sponsor
- c) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan sponsorship.

12) Sie Perlengkapan

- a) Menyiapkan segala kelengkapan yang dibutuhkan dalam pergelaran busana.
- b) Melakukan pengecekan atau survey tempat penyelenggaraan kegiatan dan pengadaan kerjasama dengan pihak terkait.
- c) Melakukan distribusi kelengkapan prosedur peminjaman alat.

13) Sie konsumsi

- a) Mengelola perencanaan, pemesanan, dan pembuatan daftar menu konsumsi.

- b) Menentukan jumlah pemesanan konsumsi sesuai dengan jumlah undangan tamu yang hadir.
- c) Mengelola dan mengatur distribusi konsumsi serta menetapkan waktunya.

14) *Sie Make Up*

- a) Bertanggung jawab atas tata rias peragawati dan penerima tamu.
- b) Menyiapkan penata rias.

15) *Sie Model*

- a) Bertanggung jawab di segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, musik, dan koreografi.
- b) Mengatur setiap sesi peragaan busana
- c) Membantu pengaturan keluar masuk peserta pagelaran dipanggung.
- d) Bertanggung jawab terhadap peragawati
- e) Membuat nomor peserta.

16) *Penerima Tamu*

- a) Bertugas menjadi penerima tamu
- b) Melayani penjualan tiket.

17) *Sie keamanan dan kebersihan*

- a) Bertanggung jawab terhadap keamanan dan kebersihan dalam pelaksanaan kegiatan.
- b) Bekerja sama dengan tukang parkir untuk menjaga keamanan kendaraan pada saat pelaksanaan kegiatan.

- c) Berkoordinasi dengan penjaga keamanan serta menyiapkan petugas P3K.

18) Sie panitia tambahan

- a) Mengkoordinir semua panitia tambahan
- b) Mencari dan merekrut panitia tambahan

Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia membuat *job description* untuk program kerja anggotanya. Sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan yaitu :

- 1) Memberi tahu anggotanya tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjaankan tugasnya sampai kepanitiaan selesai.
- 3) Anggota kepanitiaan dilatih bekerja sama dalam suatu proses kegiatan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Kepanitiaan dalam suatu tim memiliki kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas ketua sebagai coordinator bukan kepalanya.
- 5) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota – anggotanya.
- 6) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.

- 7) Member bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia
- 8) Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan (ibnu syamsi, 1998)

Beberapa hal di atas harus diperhatikan oleh kepanitiaan dalam suatu acara agar hasilnya maksimal. Dalam pelaksanaan peragaan busana tidak lepas dari unsure – unsure pokok yang menyusunnya (Harpini Kadarsari dkk, 1983 :149) antara lain :

- 1) Pakaian Busana yang diperagakan

Busana yang diperagakan adalah unsur pokok yang harus ada dalam pagelaran busana. Sedangkan tujuan dari peragaan busana tersebut adalah menampilkan bagian yang menarik dari busana yang diperagakan

- 2) Pragawati atau model

Seorang pragawati harus memiliki proporsi tubuh yang ideal

- 3) Cara memperagakan dan keluwesan

Dalam pagelaran busana, cara memperagakan pakaian adalah dengan gaya tenang, lebih sering berhenti di beberapa tempat dan dapat memberikan sasaran perhatian penonton.

- 4) Tertib penyelenggaraan

Yang dimaksud tertib penyelenggaraan adalah segala sesuatu yang harus dipikirkan dengan baik dalam penyelenggaraan.

Keempat unsur ini harus diperhatikan agar acara pagelaran busana dapat terselenggara dengan baik.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Disain

Perancang busana terlebih dahulu harus mengkaji berbagai hal yang berhubungan dan mendukung busana yang akan dibuat dalam menciptakan desain. Penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Tongkonan (Adat Suku Tana Toraja) dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Konsep Trend dengan Disain Busana Pesta Malam

Sesuai penjelasan di atas, busana yang dibuat mengacu pada trend 2016 dengan tema *Refugium* dengan sub tema *Artistry*. Karena struktur busana yang kaku, sesuai dengan tema *Refugium* dan simple, akan tetapi tetap fashionable dan menunjukkan ketegasan, kemandirian dari 2 potongan busana yaitu gaun dan cape. Selain penerapan bentuk diatas juga mengacu warna-warna dari *Refugium* yaitu almond, coklat, kuningemas, Persian blue, cream dan pemilihan warna almond sesuai dengan sumber ide yang diangkat. Warna-warna yang digunakan sebagai acuan pada tema *Refugium* dengan sub tema *Artistry*

Penerapan warna pada pesta malam sebaiknya juga memilih warna yang terang, warna yang lembut, akan tetapi boleh juga dipadupadakan dengan warna-warna mencolok seperti emas, merah. Oleh karenanya, bahan yang digunakan pada penciptaan busana pesta untuk kesempatan pesta cocktail ini dan sesuai dengan tema *Authenture* maka bahan yang digunakan adalah bahan kain bridal

pada bagian cape dan kain lacensa dikombinasi dengan warna emas pada bagian rok yang membentuk draperi dengan teratur dengan kain tradisional motif suku adat Tana Toraja. Perpaduan warna Almond dari dua bahang berbeda yang terus memberi kesan lembut. Dan pusat perhatian yang terletak rok dengan kombinasi kain yang berbeda dan pada bagian cape dengan kain yang sudah diolah menjadi smok.

2. Konsep Tema *Authenture* dengan Disain Busana Pesta Malam

Tema “*AUTENTURE*” (*Autencity of Human Nature*). *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan social media sehingga interaksi hubungan sesama manusia sendiri berkurang. Dan sifat keaslian manusia sendiri memudar seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seperti yang kita ketahui selain kekayaan alamnya Indonesia memiliki banyak kekayaan seperti suku, bahasa dan budayanya. Untuk menggali dan menunjukan kekayaan yang ada di Indonesia busana pesta yang akan dibuat menggunakan kain nusantara seperti kain tenun, batik, songket, lurik dan lain - lain dari berbagai pulau di Indonesia seperti pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra dan papua. Terdapat empat tema dasar dalam Pagelaran Busana ini yaitu *Biopop*, *Colony*, dan *Humane*, *Refugium*.

Tema *Authenture* bias diartikan juga yaitu perlindungan diri terhadap teknologi modern tanpa meninggalkan kebudayaan yang ada. Dalam konsep busana ini diterapkan pada kain tradisional yaitu kain songket. Kain songket mewakili satu satu kebudayaan Indonesia, dengan mengangkat kain tradisional maka desainer berharap dapat melestarikan kebudayaan yang ada.

3. Konsep Sumber Ide dengan Disain Busana Pesta Malam

Sesuai dengan kajian teori, sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan suatu kreasi dan desain baru. Sumber ide yang merangsang dan menimbulkan ide penulis yang akan diciptakan dalam sebuah karya adalah sesuatu cerita atau sejarah yang menjadi cagar budaya atau ethnic di Indonesia yang ingin diciptakan ke dalam sebuah busana.

Kekayaan budaya Indonesia yang beraneka ragam menginspirasi saya untuk mengambil salah satu budaya suku adat Tana Toraja. Suku ini yang masih terkenal dengan adat istiadat dan budayanya. Salah satu yang menarik dari Tana Toraja yaitu atap dari Rumah Tongkonan yang sangat unik. Warna- warna alam pada atap rumah ini sangat sesuai dengan tema *Refugium* dengan sub *trend Artistry* yang saya ambil. Inspirasi tersebut saya visualkan dalam wujud busana wanita pesta malam yang mengusung konsep tegas namun tetap anggun dan elegant.

Berdasarkan teori pengembangan sumber ide penulis mengembangkan sumber ide dengan cara *transformasi*. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk

yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar. Unsur bentuk ini diterapkan pada cape busana yang menyerupai atap rumah Tongkonan dan teknik *manipulasi febric* yaitu teknik smok yang menambah keindahan pada busana tersebut.

4. Look dan Style

Busana pesta malam ini mempunyai style *Feminin Elegant* yaitu dapat dilihat dari warna yang dominan pada busana ini yaitu warna Almond atau cream. Look dalam busana pesta malam ini adalah *Simple Ethnic Look*. Busana ini memiliki desain yang simple dengan kain tradisional yang diterapkan pada bagian draperi busana yang memberi kesan ethnic.

Pemilihan warna yang soft dan lembut yang memberi kesan *Feminine* juga termasuk dalam palet warna dari tema *Refugium* yang diusung yaitu warna-warna alam. Adapun hiasan busana yang diletakkan pada smok yaitu berupa batu manikan berwarna coklat muda bening agar menambah nilai estetika dari busana tersebut.

Penerapan prinsip desain pada busana pesta malam ini adalah

- 1) Perbandingan (Proporsi), yaitu pada penerapan aplikasi penerapan proporsi atau perbandingan pada busana pesta cocktail ini adalah bentuk aplikasi yang ditempel pada bagian pinggang bagian depan antara yang sisi kanan dan kiri berbeda, kemudian diulang pada cape busana yang asimetris, yaitu bagian kanan lebih panjang ke atas dibandingkan bagian kiri.

- 2) Akses/Pusat Perhatian (*center of interest*), yaitu dimana setiap pembuatan busana maka desainer harus menentukan satu bagian untuk dijadikan pusat perhatian (*center of interest*), penerapan pusat perhatian ini terletak pada bagian cape yang telah dismok dan diberi hiasan permata agar terlihat indah. Bagian cape yang membentik asimetris sehingga Nampak unik dan berbeda.
- 3) Kesatuan (*Unity*), yaitu busana pesta cocktail ini memiliki kesatuan warna, yaitu warna almond. Bagian dress dengan cape pada busana menggunakan jenis bahan yang berbeda namun tetap satu karena menggunakan warna yang sama yaitu warna *Almond*.

Penerapan unsur desain pada busana pesta malam ini antara lain yaitu

- 1) Arah

Unsur arah pada motif bahan dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Penerapan unsur arah pada busana pesta ini yaitu pada aplikasi yang terdapat pada rok sehingga arah menjadi terkesan teratur memberi kesan rapi, tegas dan terkonsep

- 2) Bentuk

Penerapan unsur bentuk pada busana pesta cocktail ini yaitu aplikasi pada bagian gaun bagian pinggang menyerupai draperri yang tertata. Selain itu bagian keep busana yang telah mengalami pengolahan kain yaitu dengan cara dismok memberi kesan mewah, istimewa dan elegant.

- 3) Ukuran, dimana penerapan ukuran diterapkan pada karya busana ini adalah ukuran aplikasi pada bagian bawah gaun yang terlihat.

4) Tekstur

Tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam ini adalah tekstur kaku yang memberi kesan kokoh atau kuat. Sesuai dengan karakter atap rumah Tongkonan yang tegas yang terkesan mandiri

5) Warna

Warna yang dipilih adalah warna yang lembut yang seimbang dengan perpaduan warna pada gaunnya yaitu warna Almond. Hal ini mencerminkan elegant, feminin dan tetap lembut.

B. Konsep Pembuatan Busana

Dalam membuat desain busana hal yang dilakukan seperti langkah yang sudah dijelaskan di atas yaitu, memilih trend yang terdiri dari berbagai sub-trend, menentukan tema pergelaran, menentukan sumber ide, memperhatikan karakteristik pemakai. Setelah empat tahap pembuatan desain diimplementasikan dalam busana selanjutnya membuat desain busana tersebut kedalam pembuatan busana.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini saya menerapkan *manipulasi fabric* dimana kain mengalami pengolahan bahan dengan cara dismok menurut pola-pola yang sudah dipilih. Teknik smok yaitu teknik dengan cara menghubungkan satu titik dengan titik lainnya menggunakan benang sehingga membentuk pola baru baik bias beraturan maupun random. Setelah di smok kemudian diberi hiasan untuk menabahnya nilai estetika busana tersebut dengan hiasan *Batu Manikam*, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli. Sedangkan untuk hiasan draperi terbuat dari kain tradisional dan kombinasi lain. Hasil dari busana ini terlihat tegas atau kaku pada bagian cape karena menggunakan bahan perekat yang memberi kesan tegas dan mandiri, sedangkan gaunnya didominasi warna cream atau *almond* yang memberi kesan lembut dan *Feminin*.

Busana yang akan diciptakan adalah busana pesta malam, busana pesta malam adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam hari baik acara resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam lebih sering terlihat dalam acara apapun, dari semi formal, pesta keluarga, tahun baru, anniversary,

sampai acara formal. Busana pesta malam yang dibuat digunakan untuk remaja wanita berusia 20-25 tahun. Siluet dari busana pesta malam ini adalah Y. Adapun tahap yang harus dilakukan dalam konsep pembuatan busana yaitu :

1. Pemilihan Bahan Busana

Untuk membuat busana kita harus menyesuaikan bahan yang akan kita gunakan dengan desain yang dibuat, pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan membuat busana yang kita buat menjadi busana yang luar biasa. Pada pembuatan busana pesta malam penyusun memilih bahan yang bertekstur untuk bahan busana. Bahan bertekstur diterapkan pada bahan lacensa dan bahan tradisional Songket. Bahan lacensa untuk bagian gaun busana dan Bahan satin bridal untuk bagian smok.

2. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat dibutuhkan dalam sistem apapun yang dipilih. Jenis ukuran yang diperlukan tergantung pada sistem yang digunakan. Sebelum pembuatan busana terlebih dahulu adalah mengambil ukuran model yang dibutuhkan untuk membuat busana. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan dengan mengambil ukuran model bernama Rossy

3. Pembuatan Pola

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan ini dengan metode pembuatan konstruksi dengan sistem So En yang terdapat di buku Widjiningsih tahun 1994. Pola konstruksi ini lebih nyaman dan sesuai dengan pemindahan kupnat. Pembuatan pola melalui beberapa tahap yaitu pembuatan pola dasar, mengubah pola, pecah pola dan rancangan bahan.

4. Teknologi Pembuatan Busana

Dalam membuat suatu busana kita harus memperhatikan teknologi yang akan kita terapkan seperti berikut :

a. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang dipilih yaitu kampuh buka yang kelebihan jahitannya dibuka, dan agar kampuh tampak rapih. Kampuh diselesaikan dengan di rompok menggunakan bahan yang sama dengan dipotong serong dan pada bagian sisi lainnya rompok diselesaikan dengan disum.

b. Teknologi Pelapis

1) *Interfacing*

Sesuai dengan fungsinya *interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapih. Bahan yang digunakan untuk

interfacing dalam pembuatan busana malam yaitu adalah kain keras m10 yang dipres pada bahan utama busana yaitu bahan asenca . Cara pemasangannya adalah dengan cara dipres menggunakan setrika dengan bantuan lap kering atau dengan dibasahi. Pemasangan dengan cara ditekan-tekan agar tidak merusak bahan pelapis.

2) *Lining*

Penerpan lapisan lining pada busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan ini diantaranya pada *lining* bagian keseluruhan gaun yang digunakan sebagai penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari bagian luar maupun bagian badan. Bahan katun erro sebagai *lining* ditetapkan pada bagian keseluruhan gaun dari pola depan dan belakang.

c. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah metode untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan, dan dan setelah pemakaian selesai dijahit.

- 1) Sebelum pemotongan, disini penyetrikaan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- 2) *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit

tiap-tiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.

- 3) *Final Pressing*, dilakukan setelah pakaian selesai dijahit. Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana selesai dijahit dan dipres pada tiap kampuhnya dengan menggunakan alat-alat pengepresan.

d. Hiasan Busana

Suatu hiasan akan dapat memperindah busana yang dibuat, hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah:

1) Batu Manikan

Batu Manikan yaitu jenis manik-manik berbentuk menyerupai kristal dengan warna coklat muda bening ini diterapkan pada bagian cape busana yang telah dismok yang menjadi pusat perhatian busana pesta malam. Pemilihan batu manikan bertujuan untuk memberi kesan timbul dan memberi kilauan pada saat hiasan terkena *lighting* atau cahaya lampu.

C. Konsep Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Tujuan penciptan dan

pembuatan busana agar dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Authenture*” yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan.

Konsep pergelaran busana pada tahun 2016 ini mengangkat tema *Authenture (Authenticity of Human Nature)* yang akan menampilkan busana pesta malam, pesta evening, busana muslim dari seluruh mahasiswa yaitu 104 orang. Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 dengan tema “*Authenture*” yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013 dan D3 Reguler angkatan 2013. Acara fashion show terbagi 3 session yaitu SI R, D3, SI NR. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada session 2 yaitu D3 dengan nomor urut 63. *Event Organizer* dalam pegelaran busana ini adalah seluruh mahasiswa peserta Proyek Akhir/ Tugas Akhir. Tempat penyelenggaraan pergelaran akan dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*). Penataan ruang pergelaran berbentuk simetris, yaitu panggung berada di tengah, untuk penonton dapat menonton disebelah kanan dan kiri panggung untuk penonton VIP, depan panggung untuk penonton Reguler. Pertimbangan penyelenggaraan pergelaran busana *indoordidasari* oleh beberapa hal, yaitu : faktor keamanan, faktor kenyamanan, keadaan cuaca yang tidak menentu dan lain sebagainya. Pergelaraan busana ini dengan panggung latter I dengan floor warna hitam agar terkesan lebih *elegant* dan mewah. Kemudian dekorasi pada pagelaran busana ini yaitu hiasan yang ada dibelakang panggung yaitu bentuk 2 geometris yang membentuk sudut-sudut dan simetris antara kanan dan kiri, untuk pemilihan warnanya yaitu

warna merah marun pada bagian tengah, kemudian sisi kanan dan kiri berwarna kuning yang melambangkan Fakultas Teknik dan baris paling depan berwarna hitam serta background bagian belakang juga hitam agar warnanya satu dengan warna panggungnya yang hitam mengkilap. Ornamen panggung berada di kiri bagian sudut bawah membentuk geometris segi 6 yang tertata dengan ukuran besar, kecil dan selah kanan adalah tulisan Universitas Negeri Yogyakarta lalu bagian tengahdekor yang berwarna merah marun adalah lambang dari tema besar yaitu *Authenture*. Kemudian bagian paling depan antara sisi kanan dan sisi kiri adalah Logo Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada pergelaran busana ini penataan kursi dibedakan menjadi beberapa yaitu kursi birokrasi, undangan dan tiket. Peletakan kursi birokrasi dan undangan berada didepan panggung antara sisi kanan dan kiri panggung sedangkan kursi tiket berada di belakang kursi undangan. Kursi untuk tiket atau area penonton penataan kursinya menyesuaikan space dan kondisi ruangan pagelaran agar penonton mendapatkan kenyamanan dan leluasa dalam melihat berlangsungnya acara dari awal sampeai selesai.

Lighting atau pencahayaan dilakukan dengan menggunakan lampu, selain lampu yang telah tersedia di gedung Auditorium juga menggunakan lampu *sokle* untuk menyorot para model. Penataan panggung berbentuk persegi panjang, dengan material bahan panggung adalah melamin. Sehingga terlihat sangat mewah bagi yang melihat.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Pembuatan Desain

Pembuatan suatu desain, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah Atap Adat Rumah Tongkonan (Suku Tana Toraja). Suku ini memiliki 3 adat istiadat yang masih kental yaitu, upacara pemakaman mayat, ukiran kayu dan rumah adat yang bernama Rumah Tongkonan. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah mencari referensi sebanyak-banyaknya mengenai sumber ide. Sumber ide tersebut selanjutnya dituangkan dalam sebuah *mood board*, yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, trend, look dan style, unsur dan prinsip desain yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana. Gambar-gambar yang akan ditempel berupa warna-warna yang akan digunakan, siluet busana, hiasan busana, bahan yang akan digunakan.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *mood board* antara lain:

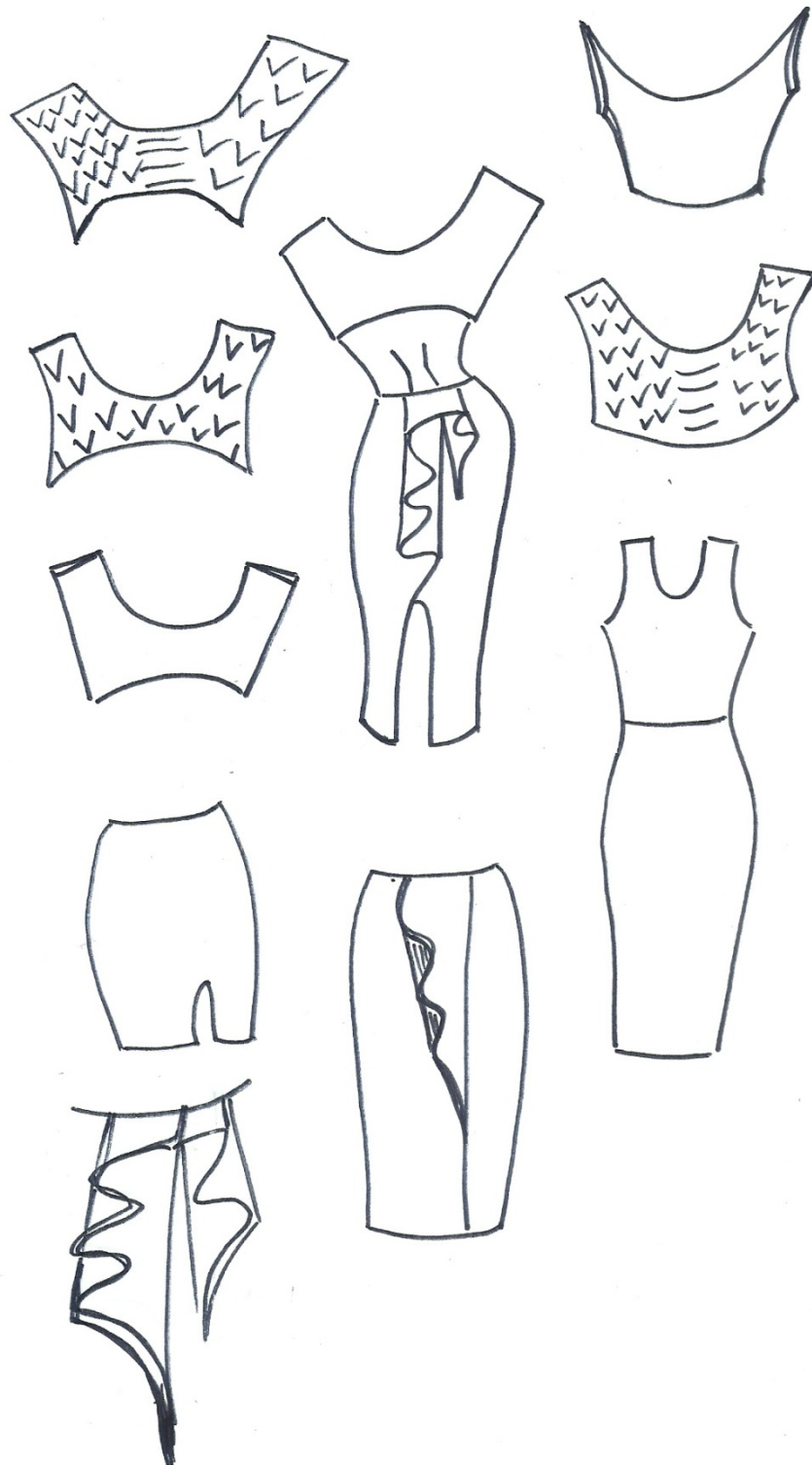
- a. Mencari gambar-gambar yang menjadi inspiaraasi dalam pembuatan desain.
- b. Kertas karton ukuran A3.
- c. Kertas manila ukuran A3.
- d. Lem kertas.
- e. Gunting kertas.
- f. Papan/sterofoam pemingkai.

g. Plastik mika.

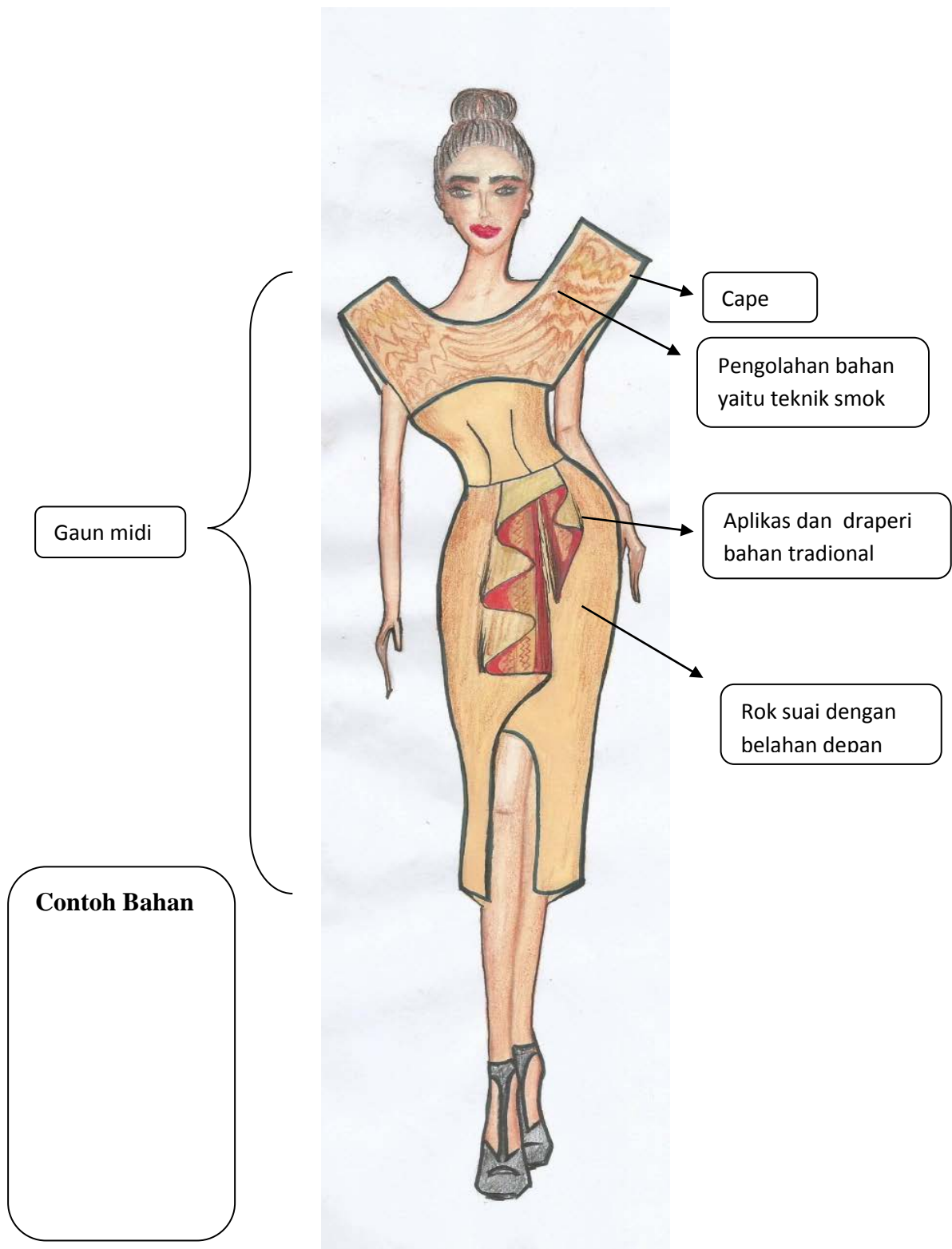
Sedangkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat desain adalah:

- a. Kertas gambar ukuran A4 dan A3
- b. Pensil.
- c. Penghapus.
- d. Pensil warna.

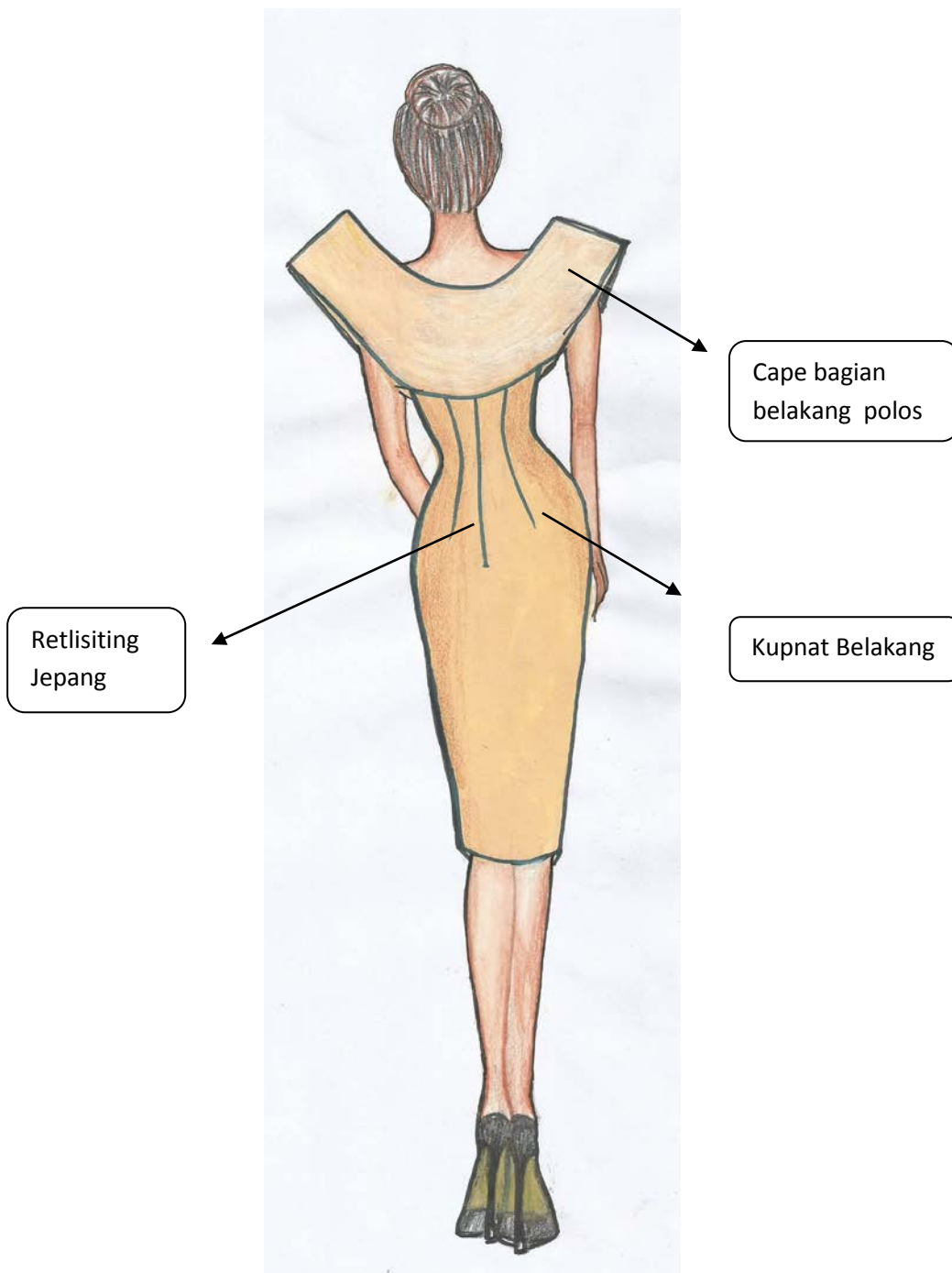
Berdasarkan *moodboard* yang telah dibuat, kemudian dibuat *design sketching*. Desain Sketsa (*Sketching Design*) adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Setelah proses tersebut selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan *presentation drawing* dan gambar desain hiasan. *Presentation drawing* adalah suatu desain busana yang digambar lengkap pada bagian muka dan belakang yang lengkap dan lengkap dengan keterangan, warna dan bahan yang digunskan atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan.



Gambar 5. *Design Sketching* Busana Pesta Malam



Gambar 6. *Presentation Drawing* Busana Pesta Malam Tampak depan



Gambar 7. *Presentation Drawing* Busana Pesta Malam tampak belakang

Contoh Bahan



Gambar 8. Disain Hiasan Batu Manikan pada Cape Depan



Gambar 9. Disain Hiasan Draperi

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

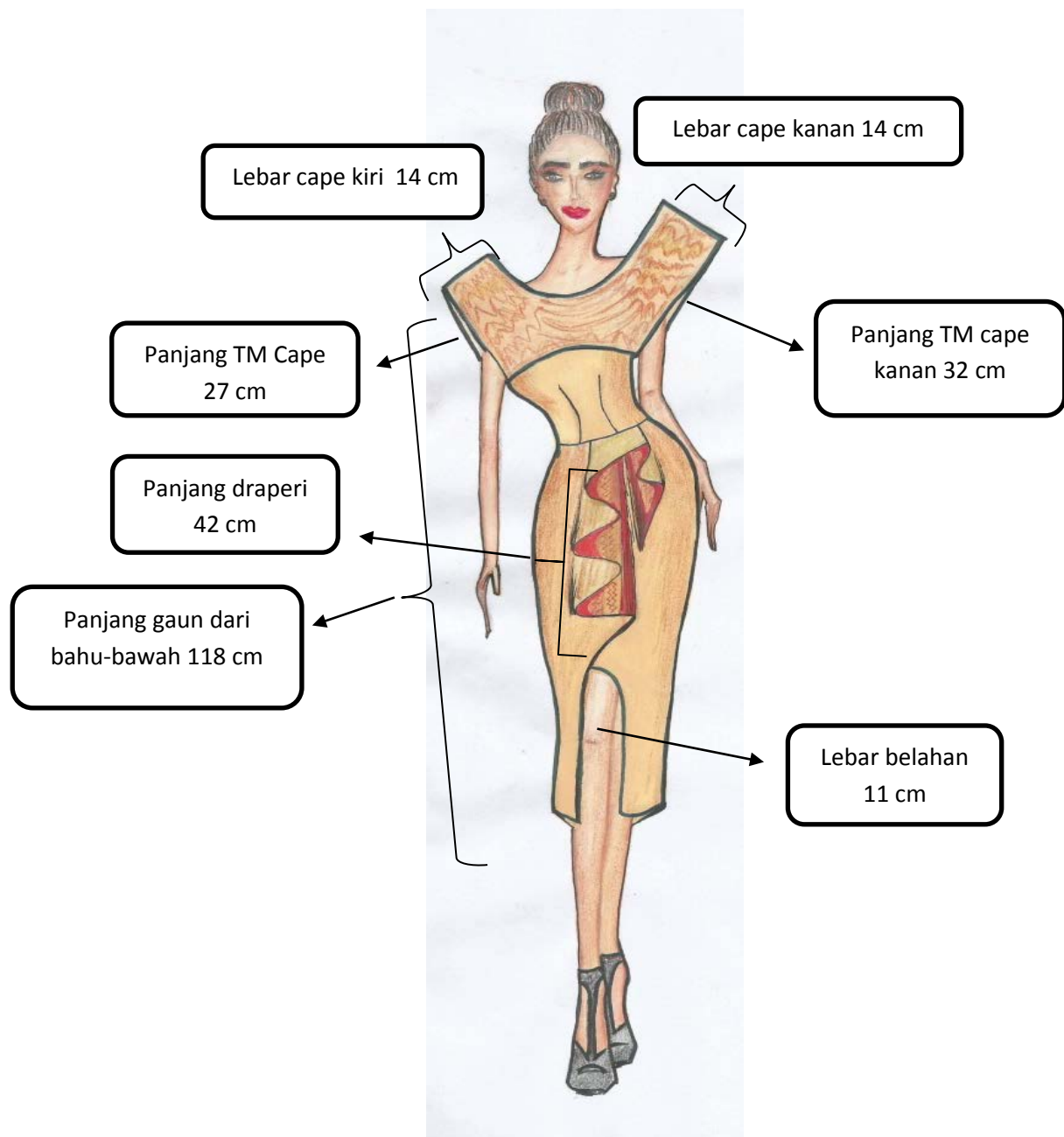
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide atap rumah Tongkonan meliputi:

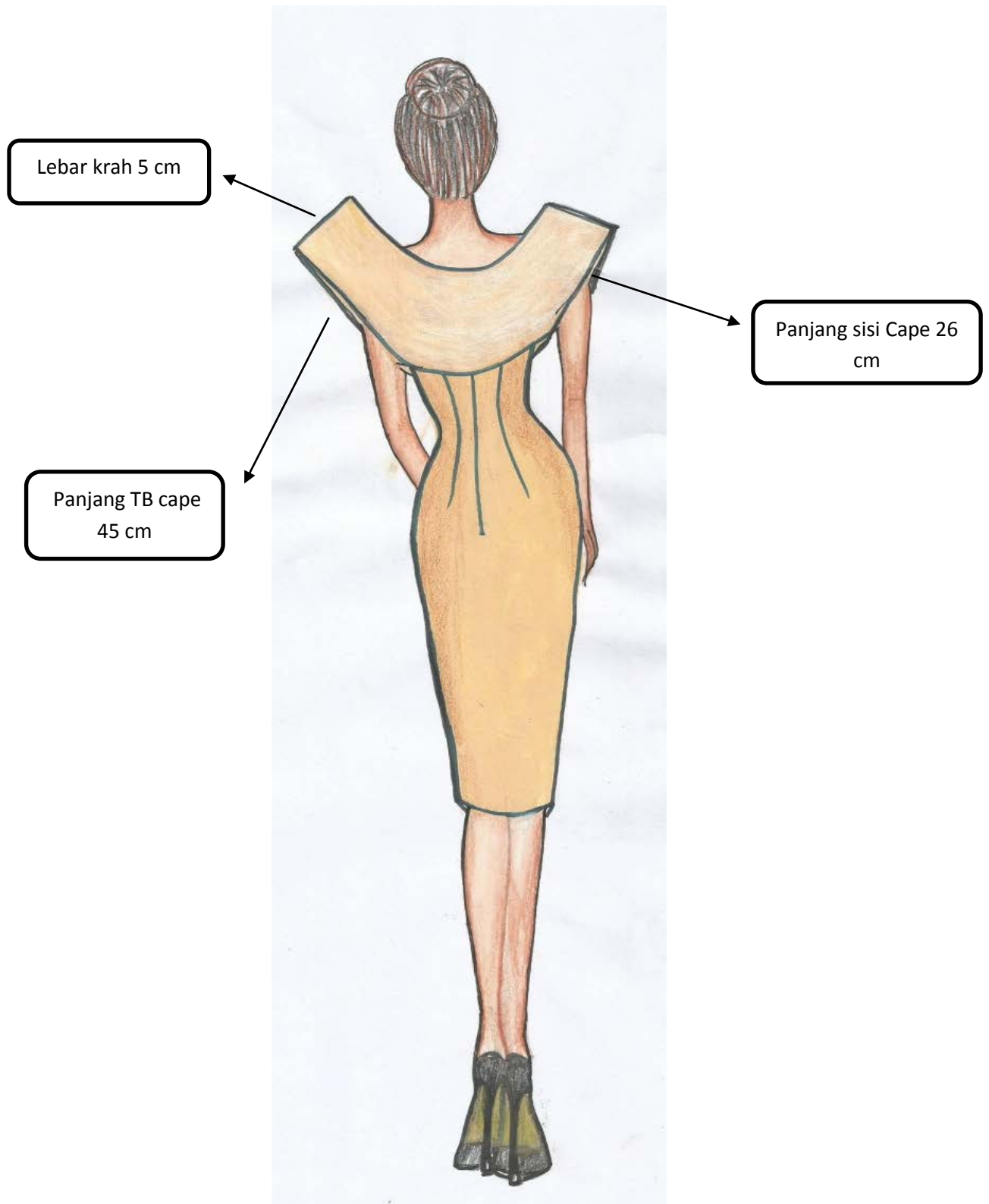
1) Pembuatan Gambar Kerja, Hiasan Busana, Gambar Kerja Hiasan Busana

Pembuatan disain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat disain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat disain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.

Desain kerja pembuatan busana pesta malam ini adalah:



Gambar 10. Gambar Kerja Busana Pesta Malam Bagian Depan



Gambar 11. Gambar Kerja Busana Pesta Malam Remaja Bagian Belakang

2). Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busananya. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam ini antara lain:

(a) Ukuran Blus:

Lk. Leher	: 36 cm
Lk. Badan I	: 83 cm
Lk. Badan II	: 85 cm
Lk. Badan III	: 87 cm
Lk. Pinggang	: 72 cm
Lb. Punggung	: 34 cm
Pj. Punggung	: 38 cm
Pj. Sisi	: 19 cm
Lb. Muka	: 32 cm
Jr. Dada	: 16 cm
Pj. Muka	: 34 cm
Tg. Puncak	: 15 cm
Pj. Bahu	: 13 cm
Pj. Lengan	: 58 cm
Pj. Gaun	: 118 cm

(b) Ukuran Rok

Lk. Pinggang	: 72 cm
Lk. Panggul	: 104 cm
Tg. Panggul	: 20 cm
Pj. Rok	: 77 cm

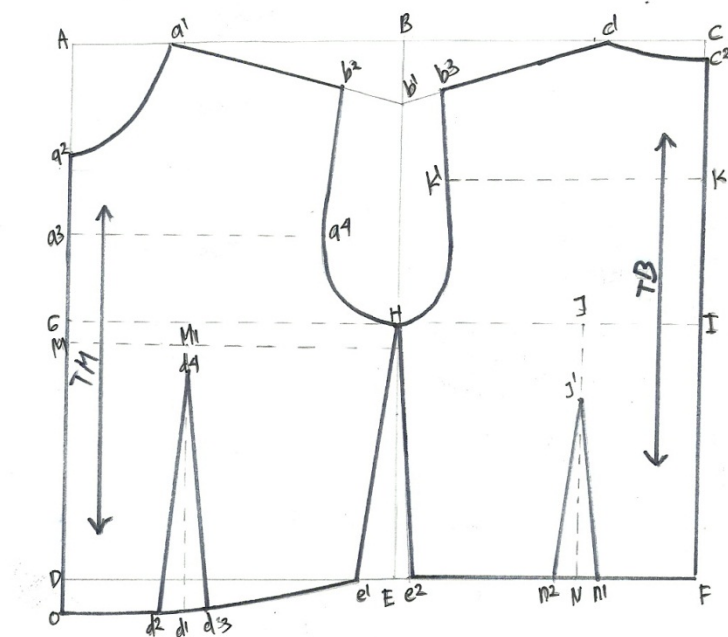
(c) Ukuran Cape

Panjang TM cape	: 13 cm
Panjang TB cape	: 23 cm
Panjang sisi kanan	: 32 cm
Panjang sisi kiri	: 27 cm
Lebar bahu	: 14 cm
Lebar muka cape	: 46 cm
Lebar punggung cape	: 47 cm

3). Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta malam ini menggunakan sistem dasar sistem praktis yang dikembangkan

Pola Dasar Badan



Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem So En

(Widjiningsih, 1994 :22)

Keterangan pola badan muka:

(a) Muka

$$A - B = D - E = \frac{1}{4} \text{ Lingkar badan} + 1$$

$$A - D = B - E = \text{Panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$A - a^1 = 6,5 \text{ cm}$$

$$A - a^2 = (A - a^1) + 1 \text{ cm} = 7,5 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik $a^1 + a^2$ yaitu kerung leher bagian depan.

$$A - G = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$G - D = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung}$$

$$B - b^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$a^1 - b^2 = \text{lebar bahu} = 12 \text{ cm}$$

$$a^2 - a^3 = a^3 + G \text{ (} a^3 \text{ tengah - tengah } a^2 \text{ G)}$$

$$a^3 - a^4 = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

Garis yang menghubungkan titik $b^2 + a^4 - H$, yaitu kerung lengan bagian depan.

$$D - M = \text{tinggi puncak}$$

$$M - m^1 = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$$

$$m^1 - d^4 = \text{turun } 2 \text{ cm}$$

$$D - O = \text{turun } 3 \text{ cm}$$

$$(d^1 - d^2) = (d^1 - d^3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(O - d^2) + (d^3 - e^1) = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$$

(b) Belakang

$$B - C = E - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 1 \text{ cm}$$

$F - c^2 = \text{panjang punggung}$

$c^2 - C = \text{naik } 1,5 \text{ cm}$

$C - c^1 = 6,5 \text{ cm} = (A - a^1) = \text{leher depan}$

$c^1 - c^2 = \text{kerung lengan bagian belakang}$

$c^1 - b^3 = \text{lebar bahu} = 12 \text{ cm}$

$c^2 - K = 8 \text{ cm}$

$K - k^1 = \frac{1}{2} \text{lebar punggung}$

Garis yang menghubungkan titik $b^3 - k^1 - H$ yaitu kerung lengan bagian belakang.

$I - J = 8 \text{ cm}$

$J - j^1 = 5 \text{ cm}$

$(N - n^1) + (N - n^2) = 3 \text{ cm (kupnat)}$

$(F - n^1) - (n^2 - e^2) = \frac{1}{4} \text{lingkar pinggang} - 1$

$$C-F = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1 \text{ cm}$$

$$B-b1 = \frac{1}{10} \text{ Lingkar Pinggang}$$

$$b1-b2 = 3 \text{ cm}$$

$$G-H = 5 \text{ cm}$$

$$H-I = \text{naik } 3 \text{ cm}$$

(b) Keterangan Pola Rok Belakang

$$A-E = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 3\text{cm} - 1\text{cm}$$

$$A-D = \text{Panjang Rok}$$

$$A-B = \text{turun } 2\text{cm}$$

$$B-C = \text{Tinggi Panggul}$$

$$C-F = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} - 1 \text{ cm}$$

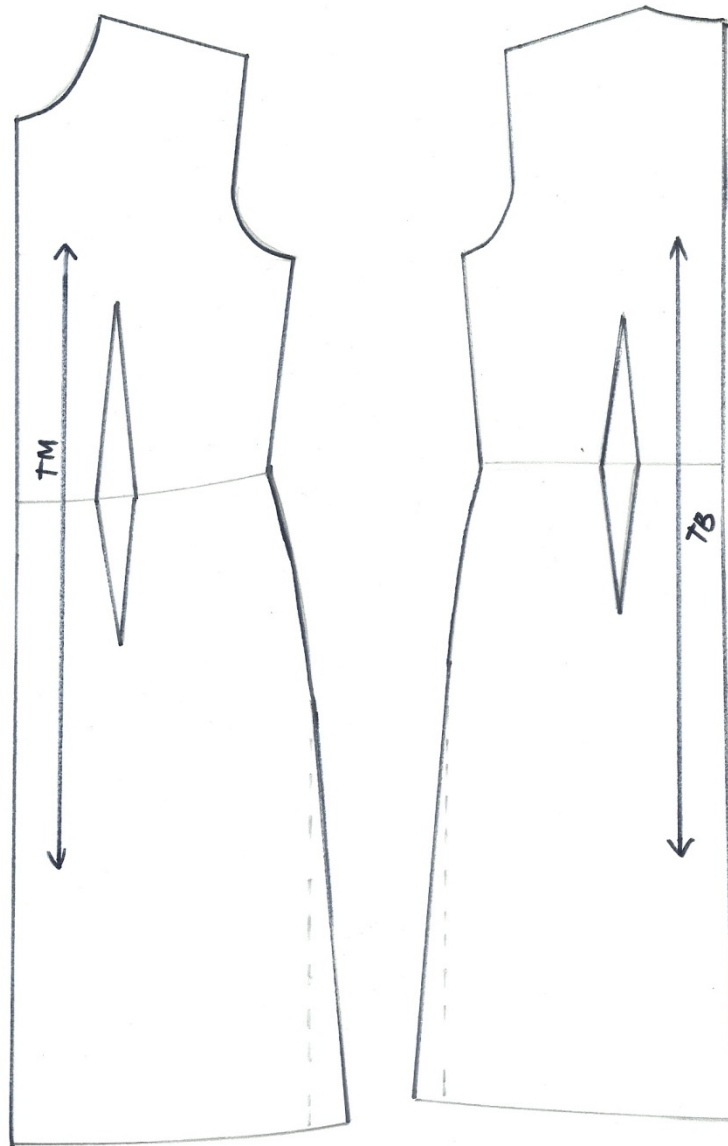
$$B-b1 = \frac{1}{10} \text{ Lingkar Pinggang}$$

$$b1-b2 = 3 \text{ cm}$$

$$G-H = 5 \text{ cm}$$

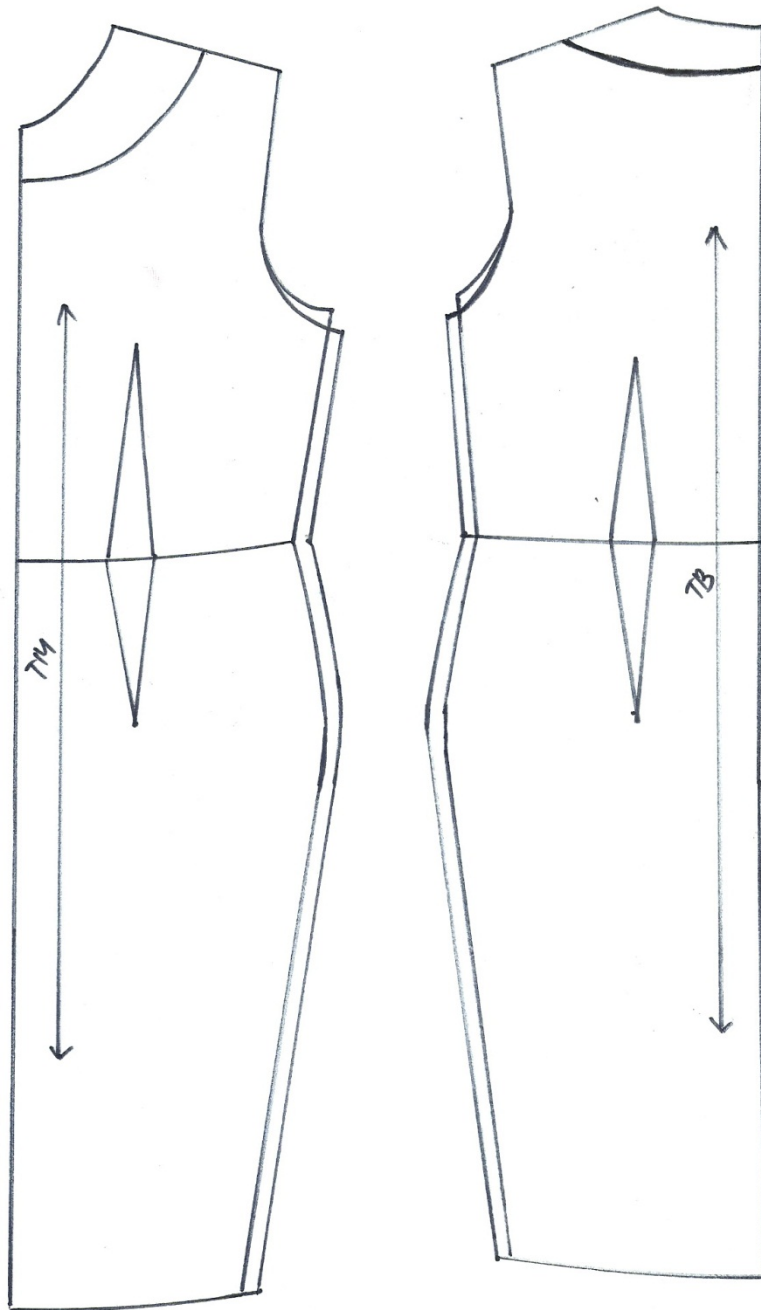
$$H-I = \text{naik } 3 \text{ cm}$$

Pola Dasar Gaun



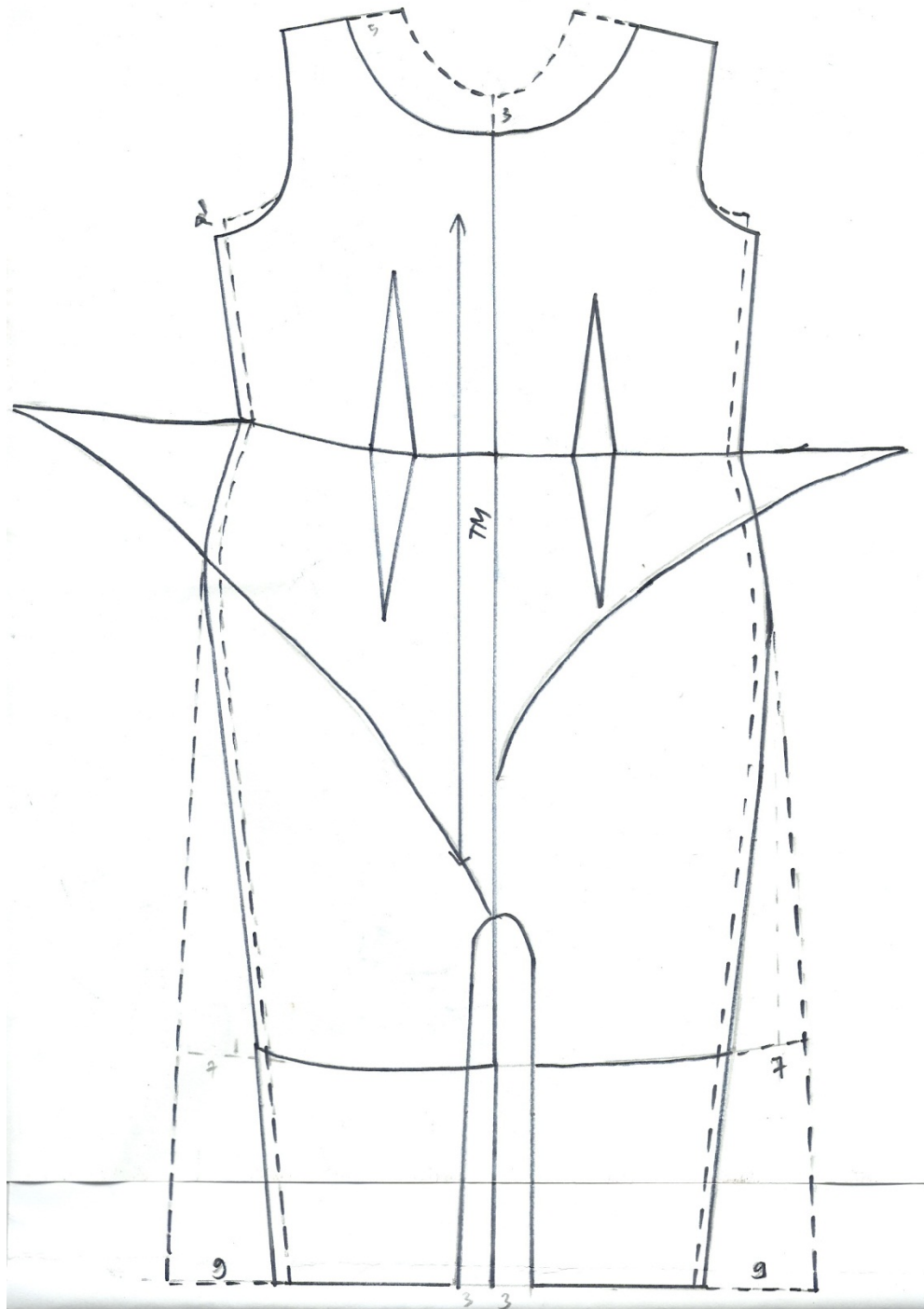
Gambar 14. Pola Dasar Gaun

Pola Gaun



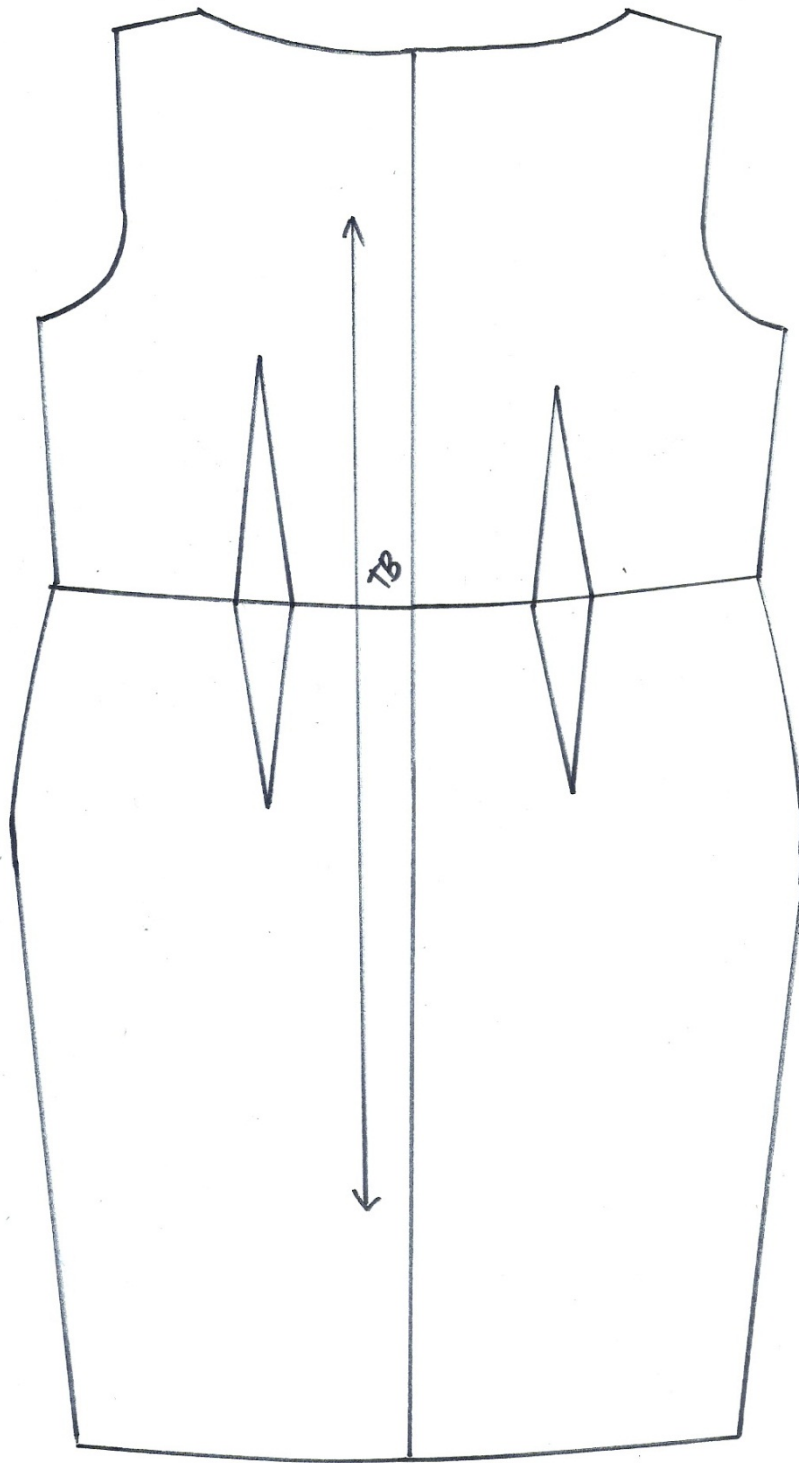
Gambar 15. Pola Gaun

Pecah Pola Gaun Depan



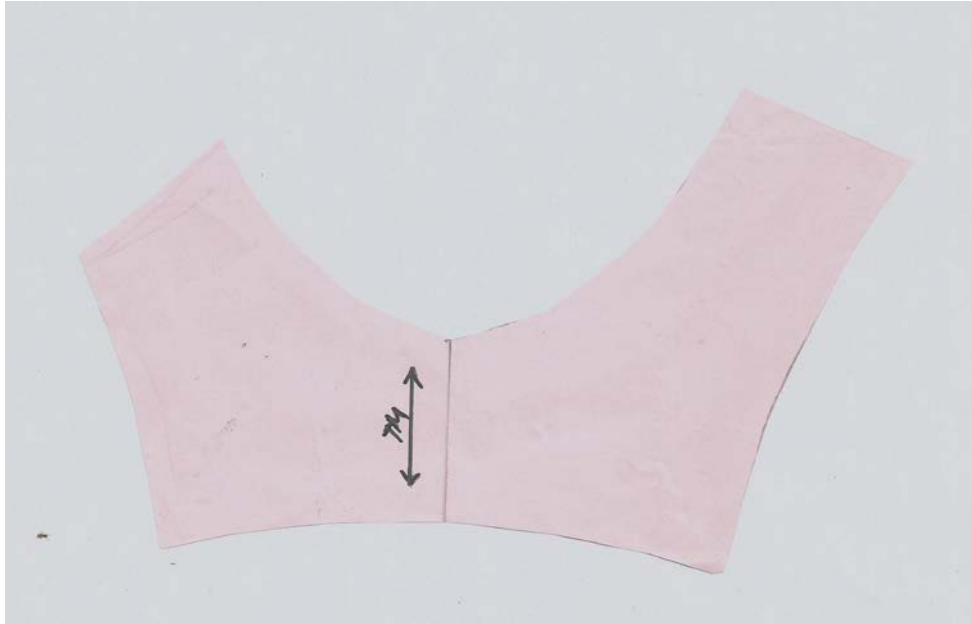
Gambar 16. Pecah Pola Gaun Depan

Pecah Pola Gaun Belakang



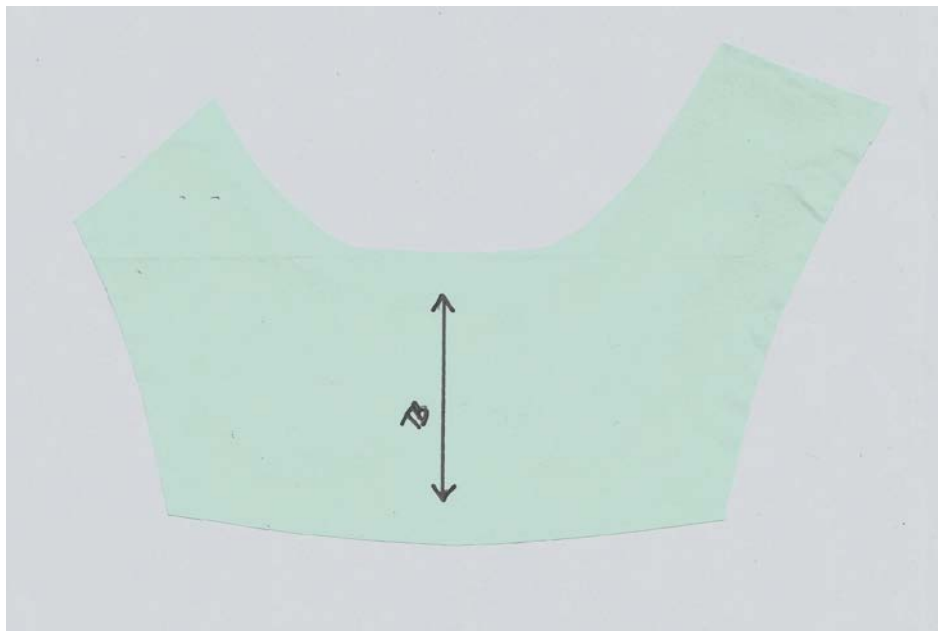
Gambar 17. Pecah Pola Gaun Depan

Pola Cape bagian Depan



Gambar 18. Pola cape Depan

Pola Cape bagian Belakang



Gambar 18. Pola Cape Belakang

4). Perancangan bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- (a) Arah serat kain harus diperhatikan
- (b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros
- (c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah:

(a) Bahan *Satin Bridal*

Kain satin bridal digunakan untuk cape busana pesta cocktail dengan siluet Y dengan warna almond dan bahan satin bridal dengan beda warna digunakan pada hiasan draperi pada pinggang bagian depan

(b) Bahan *Lacensa*

Bahan *lacensa* digunakan untuk bagian dress busana

(c) Bahan Tradisional

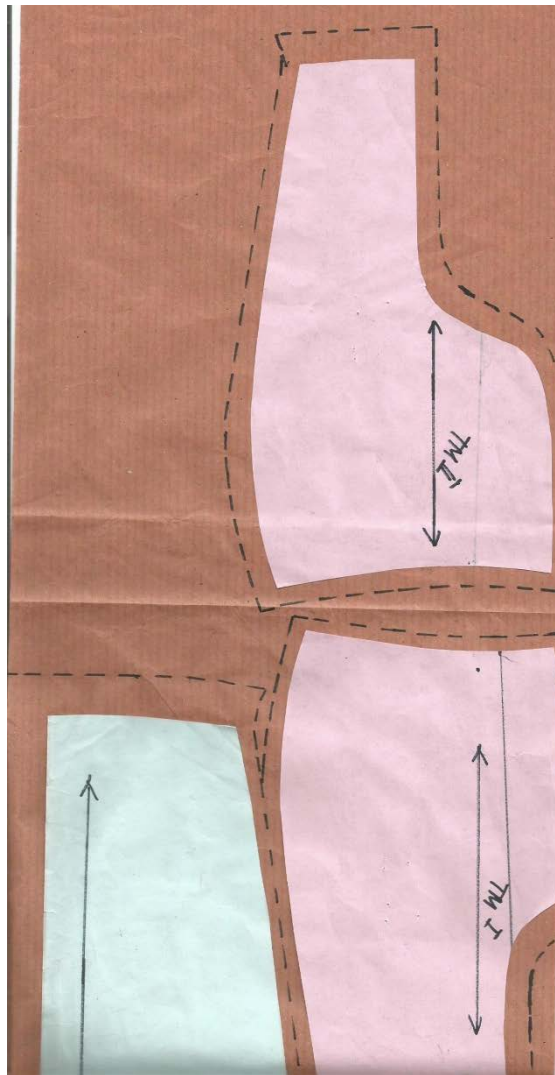
Bahan tradisional digunakan untuk bagian pinggang membentuk draperi yang tertata dengan kombinasi kain polos

(d) Bahan Furing I

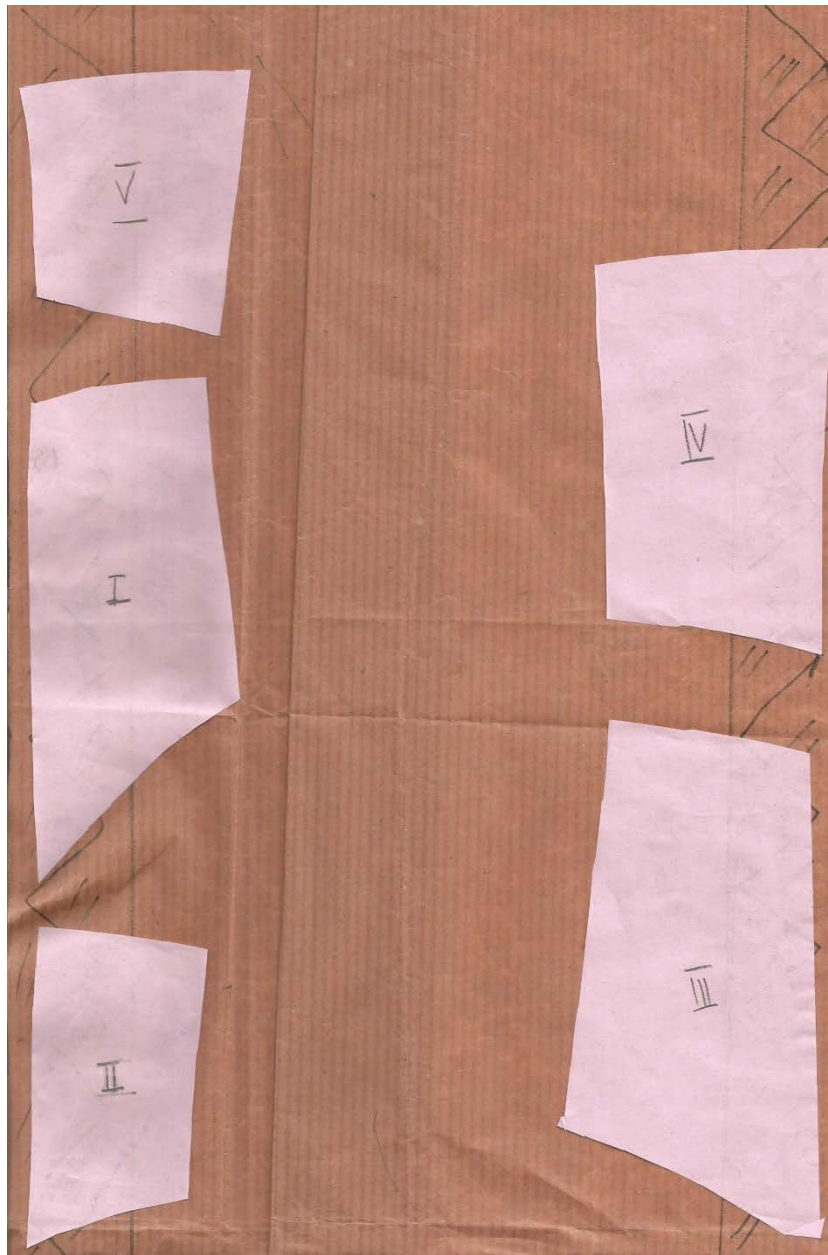
Bahan furing yang pertama yaitu bahan katun digunakan pada dalam pembuatan busana pesta cocktail untuk melapisi bagian dalam cape busana

(e) Bahan Furing II

Bahan furing yang kedua yaitu bahan ero super yang digunakan pada bagian dress busana untuk melapisi bahan utama.



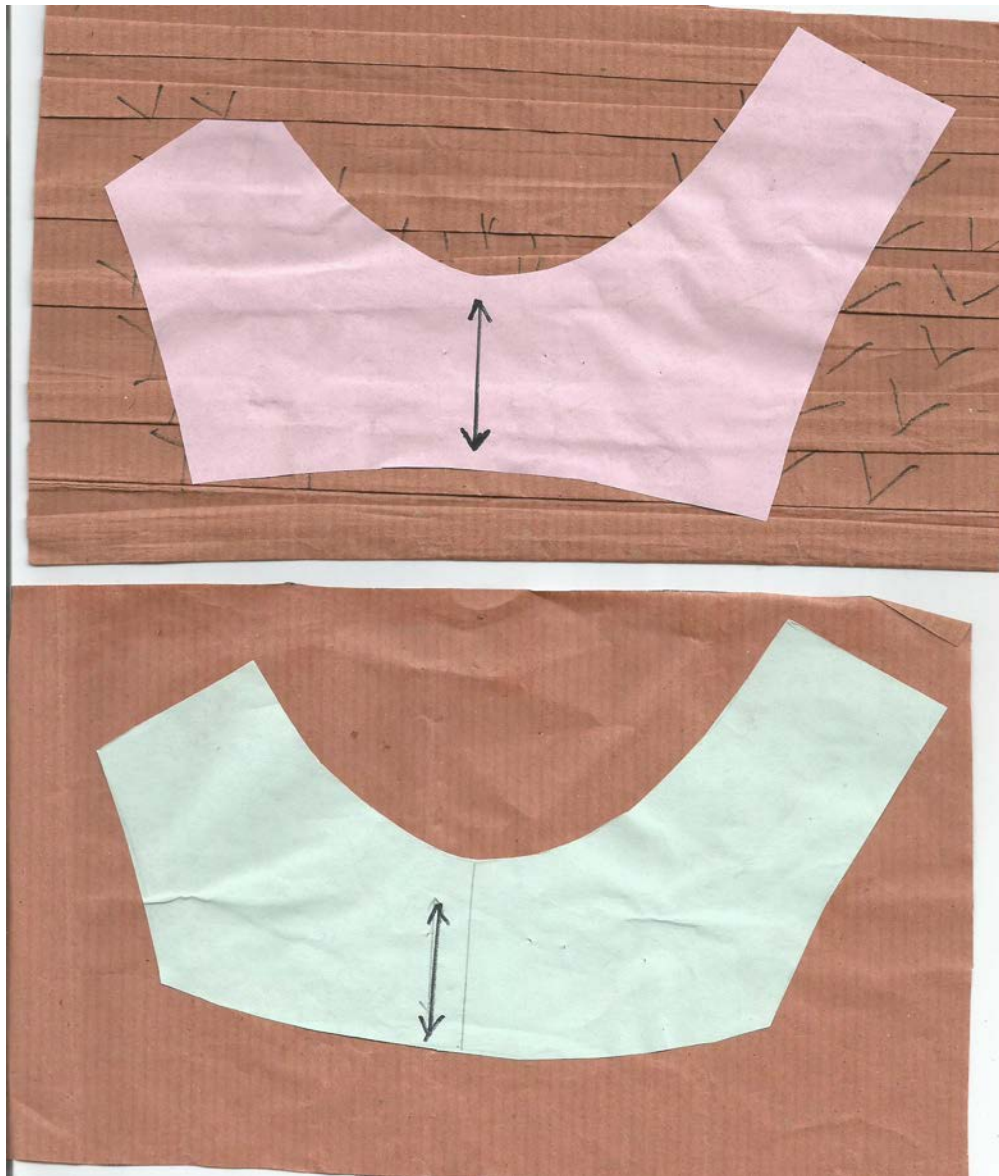
Gambar 19. Rancangan Bahan Utama



Gambar 20. Rancangan Bahan Draperi



Gambar 21. Rancangan Bahan untuk Draperi



Gambar 22. Rancangan Bahan Cape Deapan dan Belakang

5). Perancangan Harga

Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Merancang harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- (a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- (b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- (c) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- (d) Semua bahsn harus tercatat dan tercantum dalam rancangan harga agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan:

Tabel 1. Rancangan Harga

No	Nama Barang	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama			
1.	Kain satin bridal	3 m	@Rp. 45.000,-	Rp.135.000,-
2.	Kain lacensa	3 m	@Rp. 35.000,-	Rp.105.000,-
3.	Kain tradisional	1 m	@Rp. 90.000,-	Rp. 90.000,-
B.	Bahan Pembantu			
1.	Kain firing I (katun)	1,5 m	@Rp. 25.000,-	Rp. 37.500,-
2.	Kain firing II (erro)	2 m	@Rp. 22.000,-	Rp. 44.000,-
C	Bahan Pelengkap			
1.	Viselin	2 m	@Rp. 4000,-	Rp. 8.000,-
2.	Kain keras	1 m	@Rp. 13.000,-	Rp. 13.000,-
3.	Retsliting jepang	1 buah	@Rp. 5500,-	Rp. 5.500,-
4.	Benang jahit	2 buah	@Rp. 1.300,-	Rp. 2.600,-
5.	Bisban	10 bungkus	@Rp. 700,-	Rp. 10.000,-
D	Bahan Hiasan			
1.	Permata bening warna	2 renteng	@Rp. 35.000,-	Rp. 70.000,-
2.	Halon emas	1 pak kcl	@Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
3.	Hiasan kepala	1 buah	@Rp. 27.500,	Rp. 27.500,-
TOTAL				Rp.558.100,-

Kalkulasi harga:

$$\begin{aligned}\text{Harga Jual} &= \text{jumlah total biaya} + \text{ongkos oprasional} + \text{keuntungan} \\ &= 600.000 + 500.000 + 450.000 \\ &= 1550.000\end{aligned}$$

6). Penyusutan

Tujuan penyusutan bahan untuk busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah *Tongkonan* adalah setelah dijadikan busana pesta malam ini tidak akan berubah bentuk atau dimensi (ukuran) apabila mengalami proses pencucian. (Radies Saleh dkk, 1992:70). Setelah bahan dipotong menurut pola bahan terlebih dahulu disusutkan dengan cara direndam pada air bersih selama kurang lebih 1-4 jam kemudian diangin-anginkan pada tempat yang teduh atau tidak terkena sinar matahari secara langsung dan tanpa mengalami proses pemerasan. Setelah bahan kering bahan kemudian disetrika pada bagian buruk bahan dengan arah memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah *Tongkonan* adalah:

1) Peletakan Pola Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua

bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- (a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- (b) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- (c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta berjalan terus pada sisi, demikian pula corak yang searah harus diperhatikan.
- (d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah $1 - 1 \frac{1}{2}$ cm sedangkan untuk kelim selebar $2 \frac{1}{2} - 5$ cm.
- (e) Lapisan seperti ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya $1 \frac{1}{2} - 2$ cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar $3 - 4$ cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mnegetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

(a) Menjelujur bagian badan atas dan bawah:

- a.1 Menjelujur kup bagian depan dan belakang.
- a.2 Memasang rit pada bagian sisi gaun.
- a.3 Menjelujur bagian bahu.
- a.4 menjelujur bagian muka gaun
- a.5 Menjelujur kup bagian depam dan belakang furing
- a.6 menjelujur bagian tengah belakang furing
- a.7 Menggabungkan bagian bahn utama dengan furing

(b) Menjelujur rok sepan

- b.1 Menjelujur kup bagian muka dan belakang rok
- b.2 Memasang rit pada tb rok
- b.3 Menggabungkan bahan utama dengan furing rok
- b.4 Menjelujur ban pinggang

(c) Menjelujur cape

- c.1 menjelujur kain satin bridal dan lacensa
- c.2 Menjelujur bahu dan sisi cape

c.3 Menjelujur bagian luar dan dalam furing

c.4 Menejelujur cape

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Kupnat	Kupnat terlalu naik 2cm	Menurunkan panjang kupnat
Panjang gaun	Panjang gaun kurang	Menambah panjang gaun
Sisi gaun	Gaun masih longgar	Mengecilkan sisi gaun
Belahan depan gaun	Terlalu membuka	Merapatkan belahan depan
Cape	Cape tidak bisa tegak berdiri	Mengganti bahan pelapis cape

5. Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun, rok dan cape. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Langkah-langkah dalam proses penjahitan busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan adalah:

(a) Menjahit gaun:

- a.1 Menjahit kup depan dan belakang
- a.2 Menjahit rit pada tengah belakang gaun
- a.3 Menjahit bagian bahu
- a.4 Menjahit bagian belahan muka gaun
- a.5 Menjahit kup depan dan belakang furing
- a.6 Menjahit bagian tengah belakang furing
- a.7 Menggabungkan bagian bahan utama dan furing
- a.8 Menjahit

(b) Menjahit rok span:

- b.1 Menjahit kup bagian muka dan belakang rok
- b.2 Menjahit rit pada tb rok
- b.3 Menjahit dan menggabungkan bahan utama dengan furing rok

b.4 Menjahit ban pinggang

(c) Menjahit cape

c.1 Menjahit bahu dan sisi cape

c.2 Menjahit bagian luar dan dalam furing

c.3 Menjahit pada cape

5) Menghias Busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya. Hiasan merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah pentingnya.

Pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan ini menggunakan hiasan batu manikan berwarna coklat bening yang dipasang pada bagian cape depan yang telah dismok.

Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Lingkar pinggang dan panggul	Terlalu besar 2cm	Mengecilkan bagian tersebut
Garis leher	Sedikit kurang turun	Mendedel garis leher dan menurunkan 2cm
Hiasan busana	Batu permata kurang rapat.	Menambah batu permata pada cape

c. Evaluasi Hasil

Hasil busana yang diciptakan adalah busana muslimah untuk pesta malam dengan sumber ide “Atap Rumah Tongkonan”. Trend yang diambil adalah trend 2016 dengan sub tema *Refugium (Artistry)*. Stylenya adalah *Feminin Elegant* sedangkan *siluetnya* adalah Y.

Unsur Atap Rumah Tongkonan pada busana ini terlihat pada hiasan yang ditata pada gaun, selain itu terdapat pada bentuk kecapesebagai ciri khasnya, bentuk keanggunan dan ketegasan terdapat pada bentuk cape busana ini. Kesan tegas dituangkan dalam bahan busana yang bersifat kaku. Untuk menambah kesan mewah busana ini dilengkapi dengan hiasan batu manikan yang dipasang pada bagian muka gaun. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana ini antara lain, kain satin *bridal*, *lencana*, *katun* dan *erro*.

Warna yang dipilih adalah *almond* (cream), emas kecoklatan, emas dan merah pada hiasannya. Warna almond mencerminkan sesuatu yang lembut, elegant dan feminine, warna merah mencerminkan keberanian sesuai dengan sumber ide warna pakaian adat yang sering digunakan dalam upacara adat Tana Toraja, sedangkan warna emas mempunyai filosofi keagungan dan kemewahan.

Tekstur dari bahan busana yang digunakan adalah bertekstur mengkilap, tegas, kaku seperti pada bahan *satin bridal dan lacensa*. Hiasan pada busana ini menggunakan hiasan batu permata yang diletakkan pada bagian smok, yaitu diantara smokan. Kemudian draperi yang menyerupai aplikasi terbuat dari bahan tradisional dengan kain kombinasi emas yang berada pada bagian pinggang yang menambah keindahan pada busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan Gelar Busana

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2016 dengan tema "*Authenture*" antara lain :

1. Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada angkatan tahun 2013. Gelar busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta merupakan gelar busana dengan program sponsor. Pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3 dengan diikuti oleh 103 mahasiswa.

2. Menentukan tema

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana D3 menciptakan busana pesta dengan tema *AUTHENTURE* (Authenticity for Human Nature). *Authenticity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal sedangkan *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya, hal ini bertujuan untuk lebih melestarikan dan mengembangkan khasanah budaya bangsa yang mulai terabaikan oleh perkembangan global dewasa ini.

3. Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema *Authenture* ini antara lain :

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Menampilkan seluruh karya mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Sebagai wujud keikutsertaan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dalam mata kuliah proyek akhir.

b. Pelaksanaan

1. Mengatur Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Tanggal penyelenggaraan pagelaran busana ditentukan oleh Universitas, sedangkan penentuan tempat penyelenggaraan ditentukan mahasiswa berdasar keputusan bersama. Penyelenggaraan pagelaran busana 2016 dengan tema “*Authenture*” ini diselenggarakan dalam dua tahapan, dengan rincian sebagai berikut:

a. Gladi Bersih

Hari/tanggal : Selasa, 19 April 2016

Waktu : 08.30 WIB – Selesai

Tempat : Auditorium UNY

b. Pagelaran Busana

Hari/tanggal : Selasa, 19 April 2016

Waktu : 18.30 WIB – Selesai

Tempat : Auditorium UNY

Mengatur Sarana Penunjang dalam Pagelaran Busana

c. Panggung (*catwalk/stage*)

Bentuk panggung yang digunakan dalam pagelaran busana ini adalah bentuk panggung “T”, dimaksudkan agar memberikan keleluasaan model busana untuk berjalan diatas *catwalk*.

d. Latar Belakang Panggung (*Background*)

Pada bagian latar belakang diberi tema besar pagelaran busana AUTENTHURE (Autencity of Human Nature)”, logo UNY, dan logo *sponsorship*.

e. *Lighting* (pencahayaan)

Lighting berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan di panggung. Jenis *Lighting* yang digunakan pada pagelaran busana ini adalah *par 104*, *par LED*, *movino head*, *follow spot*, *fress nell*.

f. Musik

Musik yang digunakan disesuaikan dengan tema pagelaran busana yaitu menggunakan musik yang sesuai dengan tema pagelaran busana.

g. *Koreografer*

Pagelaran busana memerlukan seorang koreografi untuk mengatur model dan musik yang digunakan dalam pagelaran busana ini dan disesuaikan dengan tema yang diperagakan.

h. Ruang Ganti Model

Ruang ganti model dipersiapkan gantungan baju, baik untuk busana yang akan diperagakan maupun busana yang sudah diperagakan. Di tempat ini disediakan gantungan baju dalam jumlah yang cukup. Gantungan baju ini diurutkan sesuai dengan no urut dan diurutkan setiap sesi.

i. Penataan Kursi Penonton

Penataan kursi ditata menyesuaikan kondisi ruangan pagelaran busana. Dalam penataan kursi ini dibedakan antara kursi penonton *VIP* dan Reguler. Penataan untuk kursi *VIP* berada dibagian depan panggung, sedangkan reguler berada di belakang kursi *VIP*.

j. Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu diletakkan di bagian depan pintu masuk, supaya mudah dalam pengecekan undangan yang hadir. Ada dua posisi tempat yang berbeda, digunakan untuk meletakkan meja penerima tamu. Peletakan tersebut dibedakan antara jenis tiket yang ada yaitu tiket *VIP* dan Reguler.

c. Tahap Evaluasi

Sebelum acara puncak gelar busana dimulai, penonton dipersilakan untuk melihat-lihat *display* yang juga ditampilkan pada malam itu. *Display* tersebut menampilkan karya-karya fotografi mahasiswa busana.

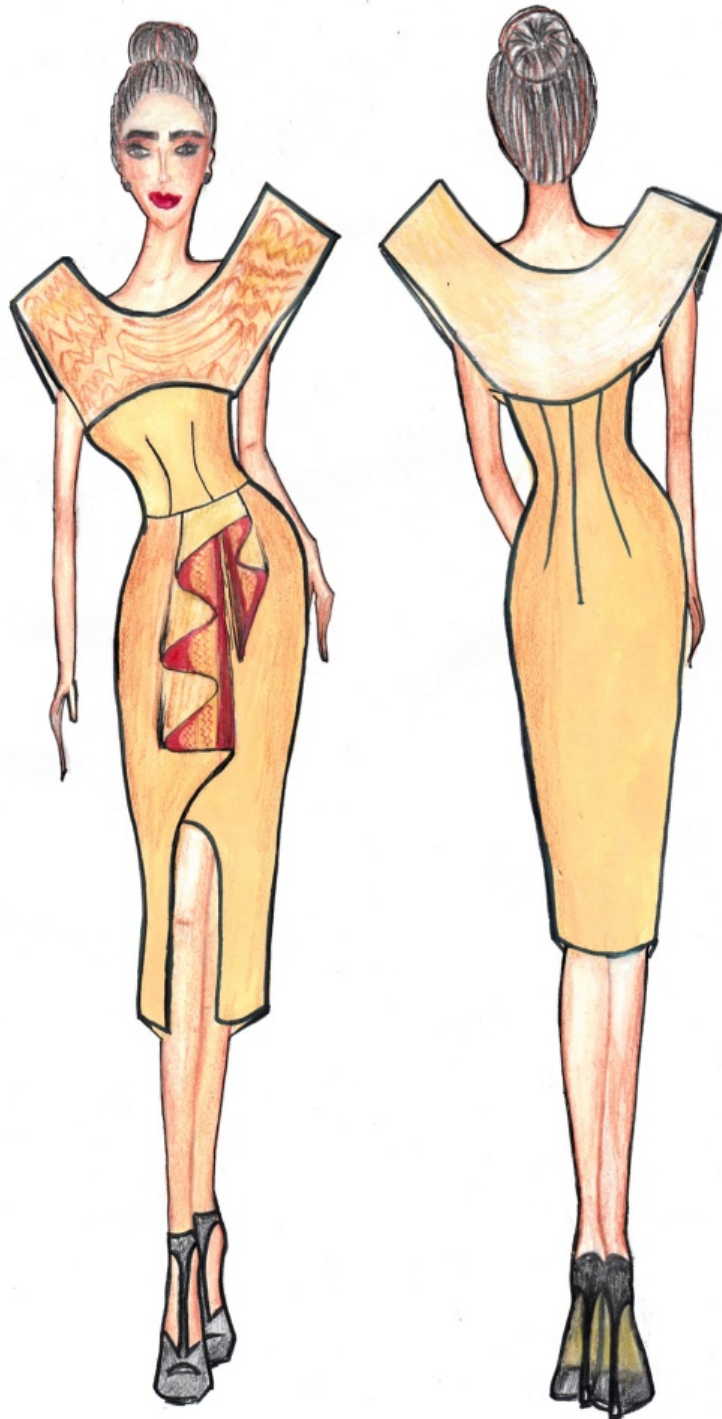
Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 5 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

1. Dra. Djandjang Purwo S,M. Hum
2. Drs. Dandy T. Hidayat
3. Ir. Ramadhani A. Kadir
4. Mudrika Paradise, S.T
5. Agung purwandono, S.Sos

B. Hasil

1. Desain

Desain busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan dan sub trend *Refugium (Artistry)* dituangkan dalam *Fashion Ilustration* dalam ukuran A4 yang didalam desain tersebut terdapat unsur-unsur dalam mendesain diantaranya penggunaan garis tegak dan lengkung landai, tekstur, warna yang mencerminkan ketegasan dan keanggunan, prinsip-prinsip dalam mendesain keseimbangan, keindahan, pusat perhatian diterapkan dalam pembuatan desain tersebut yang kemudian menghasilkan proposional antara potongan busana dengan hiasan sebagai pusat perhatian yang diterapkan pada desain. Berdasarkan hal tersebut maka diwujudkan sebuah desain busana dengan bentuk garis luar busana atau siluet busana Y serta dilengkapi dengan gambar hiasan busana.



Gambar 23. *Fashion Ilustration*

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam dengan sumber ide “Atap Rumah Tongkonan”. Trend yang diambil adalah trend 2016 dengan sub tema *Refugium (Artistry)*. *Stylenya* adalah *Feminin Elegant* sedangkan *siluetnya* adalah Y.

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan menggunakan warna utama gaun yaitu cream (almond) selain itu terdapat pada cape yang menyerupai atap rumah tersebut, bentuk keanggunannya terdapat pada bentuk cape yang kaku pada busana ini dengan hiasan batu permata dan proses pembuatan dengan cara pengolahan kain yaitu teknik smok.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana ini antara lain, kain satin bridal, lacensa, katun, dan erro. Tekstur dari bahan yang digunakan yaitu bertekstur tebal, seperti pada bahan lasenca dan halus yaitu pada bahan satin bridal yang terdapat di pembuatan cape busana.

Hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan ini menggunakan batu manikin yang dipasang pada bagian cape untuk menambah nilai estetika pada busana ini.

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana telah terlaksana pada tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY. Busana ini diperagakan oleh seorang model dengan no urut 63 pada sesi ke II. Pergelaran busana ini dihadiri oleh sejumlah tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang membeli tiket pagelaran. Kejuaraan

diperoleh dari masing-masing kelas, yaitu S1R, S1NR dan D3, kejuaraanya yaitu juara I, II, III, best desain, favorit serta juara umum.

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 11 trophy yang terbagi dalam :

Juara Umum

1. Juara Umum diraih oleh Tessaria Kurnia Putri dengan no. urut 51 yang berjudul "Shape of The Track"

Juara Favorit

2. Juara Favorit diraih oleh Dewinta Megarani dengan no. urut 31 yang berjudul "Inside The Bunker"

Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

1. Juara I diraih oleh Luthfi Malail Khusna dengan no. urut 14 yang berjudul "Rhombus Interlace"
2. Juara II diraih oleh Widia Pratiwi dengan no. urut 29 yang berjudul "Whirch"
3. Juara III diraih oleh Muthiah dengan no. urut 34 yang berjudul "Samarkand Dress"

Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas B

1. Juara I diraih oleh Tesaria Kurnia Putri dengan no. urut 51 yang berjudul "Shape of The Track"
2. Juara II diraih oleh Agustina Anggraini dengan no. urut 62 yang berjudul "Smocking Kahayan Bridge"

3. Juara III diraih oleh Ayu Mega Margareta dengan no. urut 47 yang berjudul "Poddillo"

Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

1. Juara I diraih oleh Ristriana Pratomy dengan no. urut 69 yang berjudul "Monochromatic"
2. Juara II diraih oleh Friska Paulus dengan no. urut 84 yang berjudul "Gercek Ben"
3. Juara III diraih oleh Nasiha Al Sakina dengan no. urut 82 yang berjudul "Heere Mein Rekha"

Juara Best Desain

1. Juara Best Desain diraih oleh Selvana Heruka dengan no. urut 86 yang berjudul "The Praevia"

Juara Umum

1. Juara Umum diraih oleh Tesaria Kurnia Putri dengan no. urut 51 yang berjudul "Shape of The Track"

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pagelaran busana 2016 yaitu "*AUTENTHURE (Autencity of Human Nature)*" yang mengacu pada tema *Trend* 2016 yaitu *Refugium* dengan sub trend *Artistry*. Dengan tema ini desain diharuskan menonjolkan keadaan cerita kehidupan dan alam pada masa lampau dan dengan adanya keadaan saat ini namun dituangkan dengan mengacu

unsur desain antaranya adalah garis tegak dan garis lengkung besar atau landai dan prinsip desain keseimbangan sehingga tercipta gaya *feminin elegant*. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami agar desain tidak keluar dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *production sketching*, dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, fitting I, penjahitan, fitting II, memasang hiasan, penilaian gantung dan grand juri. Fitting I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada fitting II, pada fitting II busana sudah harus jadi lebih kurang 90% dari total pembuatan. Setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *manequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Penilaian selanjutnya adalah grand juri. Grand juri dilakukan oleh juri dari

pihak luar, yaitu: Dandy T. Hidayat, Ramadhani A Kadir, Agus Purwandono, S.Sos, Mudrika Paradise dan Dra, Djajang Purwon, S.M.Hum. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi *cutting*, kesesuaian konsep, total *look*, *trend* dan tema. Bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh tim juri dan dosen.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 dengan tema “*AUTENTHURE (Autencity of Human Nature)*” yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran busana ini diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013, dan D3 angkatan 2013 serta beberapa mahasiswa S1 angkatan 20011 dan 2012. Busana yang ditampilkan adalah busana muslimah untuk pesta malam. Acara *fashion show* terdiri dari 3 sesi, yaitu S1R, D3, S1NR. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi II dengan nomor urut 63. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia inti dengan panitia khusus

menjadikan kurang maksimal, seperti padamnya pencahayaan pada saat pertunjukan sedang berlangsung. Setelah pelaksanaan dilakukan, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan dalam pagelaran busana *Authenture* dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan ini melalui beberapa tahap yaitu dari mengkaji tema, *trend resistance 2016*, *look* dan *style*, sumber ide, disain busana, busana pesta, bahan busana, hiasan busana, membuat *moodboard*, pembuatan *design sketching* dan *presentation drawing* sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration* dengan mengimplementasikan tema *authenture* yang dituangkan pada penggunaan kain tradisional songket dengan *trend refugium* dengan sub *trend artistry* diterapkan pada warna dan smokan pada cape busana, sumber ide atap rumah Tongkonan yang diterapkan bagian *Cape* busana. Busana pesta mala mini memiliki *style Feminin Elegant*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkonan melalui tiga tahap yaitu melalui tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan dan pemberian tanda jahitan,

penjelujuran, evaluasi I , penahitan dan evaluasi II, serta evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana. Sehingga dihasilkan gaun pesta malam dengan sumber ide atap rumah Tongkoanan dengan siluet Y. Menggunakan kain satin bridal warna cream pada bagian cape busana, kemudian cape busana mengalami *manipulasi fabric* yaitu pengolahan bahan teknik *smok* dengan hiasan batu manikin warna coklat yang di pasang pada *smok*.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana meliputi tiga tahap yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan, penentuan anggaran dana, serta penentuan waktu dan tempat. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium UNY pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 sampai selesai. Busana yang dibuat penulis tampil dalam sesi kedua dengan nomor urut 63. Tahap evaluasi yaitu hasil keseluruhan kegiatan

B. SARAN

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Atap Rumah Tongkonan mengalami banyak kesulitan, saran-saran agar lebih baik antara lain :

1. Penciptaan suatu busana dengan sumber ide tertentu perlu memahami dengan baik dan benar tentang sumber ide yang diambil, yaitu dengan cara mencari referensi dari buku-buku, internet serta konsultasi dengan dosen pembimbing, maka mahasiswa sebaiknya mendalami dengan benar pemaknaan dan ciri khusus yang akan diambil sebagai sumber ide sehingga dalam menuangkan dalam karya mudah dan sesuai dengan sumber ide yang dipilih. Sebaiknya terlebih dahulu harus mengerti benar tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sehingga dalam penerapan unsur dan prinsip desain dalam pembuatan suatu desain busana sesuai dengan sumber ide dan keinginan penulis.
2. Proses pembuatan tiap tahap yang dilaksanakan harus dilaksanakan dengan baik dan cermat untuk mengurangi kekeliruan. Setiap proses harus menggunakan waktu yang sebaik-baiknya agar dapat selesai sesuai dengan perencanaan. Segala hambatan dan kesulitan harus dikonsultasikan kepada dosen agar dapat ditemukan jalan keluar serta harus menguasai teknik-teknik jahit yang sesuai dengan desain yang ada. Gunakan waktu dengan sebaik-baiknya.
3. Penyelenggaraan pergelaran busana hendaknya kerjasama panitia perlu ditingkatkan. Koordinasi yang baik dapat membuahkan hasil yang baik dalam pagelaran busana. Perlunya kesadaran akan kekompakan dan profesionalitas kerja dalam pergelaran busana. Karena ini acara bersama, jadi diperlukan

suatu tanggung jawab dari masing-masing individu, untuk selalu bekerja sama. Dalam pemilihan tempat seharusnya disesuaikan dengan tujuan pagelaran. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia bayangan dalam pagelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting For Fashion*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta:PT Intan Sejati.
- Aryo Sunaryo. (2009). *Ornamen Nusantara*. Semarang : Dahara Prize.
- BDA.(2016). *Trend Forcasting2016Resistance*.Rawamangun:BD+A Design.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Disain Busana*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sain.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah &Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Puspa Sekar Sari. (2012). *Membuat dan Mendesain Baju Sendiri*. Jakarta: Dunia Kreasi.
- Sicilia Sawitri, dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil.1986.*Fashion Design*. Jakarta:CV.BARU.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicillia Sawitri & Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Soekarno. (2002). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama

Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, Sri Wisdiati & Enny Zuhny Khayati. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Lampiran

Lampiran 1. Busana Tampak Depan



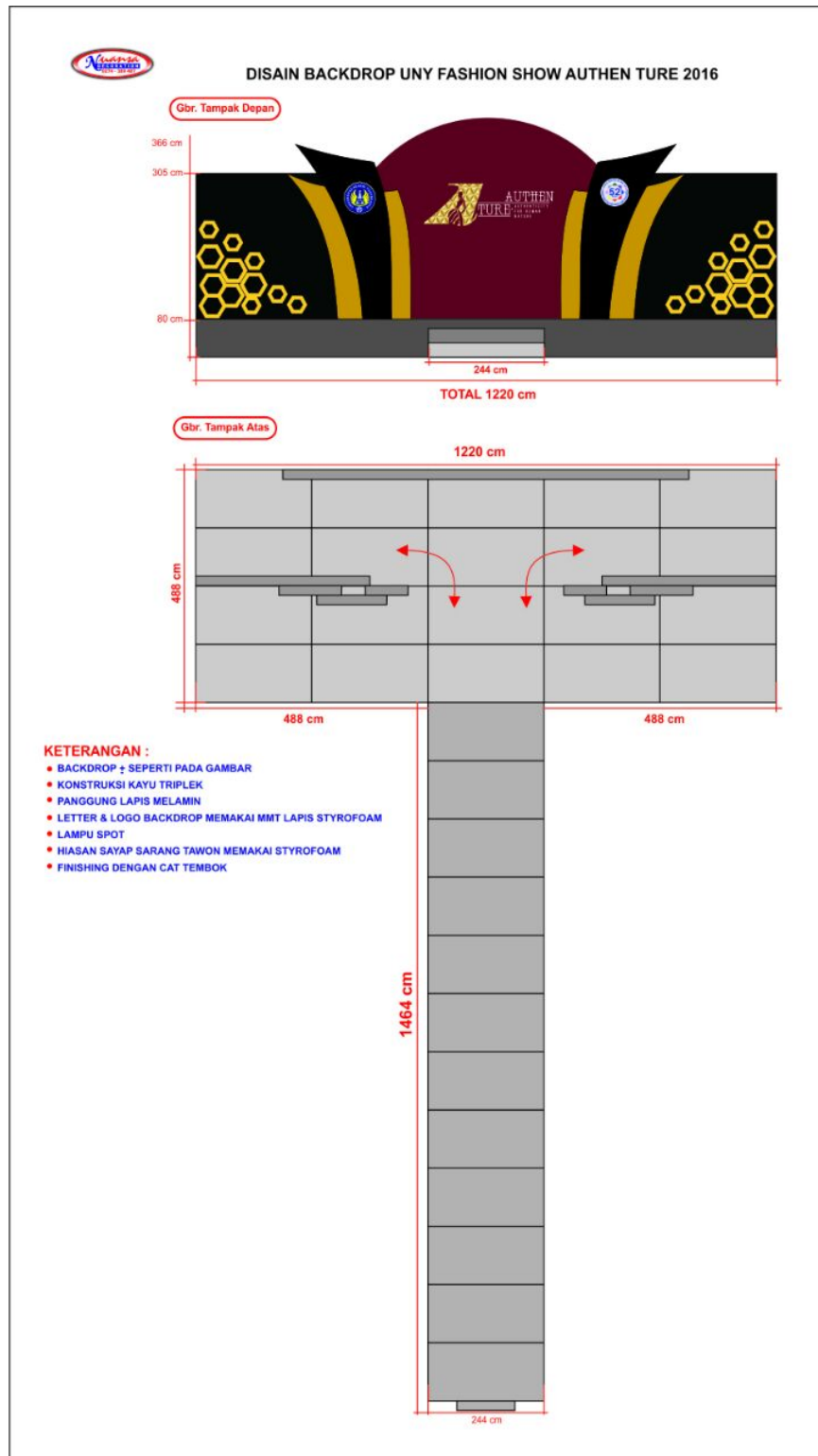
Lampiran 1. Busana Tampak Belakang



Lampiran 3 Foto model bersama designer



Lampiran 4. Dekorasi Panggung



Lampiran 5. Panggung *Authenture*

Lampiran 6. tiket VIP



Lampiran 7. Tiket Reguler



Lampiran. 8. Pamflet Pagelaran



PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR

PROUDLY PRESENT



MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: **RESISTANCE**

BINTANG TAMU
HOSANA MODA by Wiwid Hosana
IIS DESIGN by Isyanto
NOEMI BAND
HIBURAN TARI
MC: Degga Himawan

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

HTM
VIP 40K | REGULER 35K
TICKET BOOTH: PTBB FT UNY
(Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)
CP : LINDA (085842264403) /
HERDITA (083867651059)
*Pilih salah satu CP

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran. 9. Desain *Photobooth*

Lampiran 10. Susunan Kepanitiaan

Nama Sie	Nama Anggota
1. Ketua I Ketua II Ketua III	: Marinda Yuni Asari : Yeti Nur Fendah : Yuliana Suci W
2. Sekertaris I Sekertaris II Sekertaris III	: Unaisah : Erni Rohmawati : Lutfi Malail Khususna
3. Bendahara I Bendahara II Bndahara III	: Dahlia Nur Jannah : Tessaria Kurnia Putri : Farida Aryani
4. Sie Sponsorship	: Selvana Heruka : Rodhiyah Nurhayati : Bernavita Karina : Ayu Mega Margaretta : Sarah Fadhila : Dwi Nurhasanah : Rani Sri Windarti : Ristiana Pratomi : Aulia Tri Sakti
5. Sie Publikasi	: Yuliani : Tirta Aryani : Desak Made Yuliana : Agnes Fahriana : Linda Rania : Inka Galuh
6. Sie Acara	: Eka Fitriyani : Anisa Putri Fadhila : Septiani K. S. : Hanindha Fitri Apsari : Widia Damayanti : Khoirunisa : Wibi Hanum Larasati : Dwi Putri Oktavia : Nadia Ayu Sekarini : Seviana Dewanti

7. Sie Backstag and Floor:	: Tika Pratiwi : Selly Indah Perdana : Haniatur Rosyidah : Yuni Fatma Royani : Wisma Firanti Utami : Laela Nur Widianana : Desniati Parcelina : Shendy Claudya F. Y
8. Sie Dokumentasi	: Ayu Fajriani Shidqi : Dewi Purbaningsih : Widia Pratiwi : Dewi Nastiti : Anggita Suryaningrum : Ananda Ayu W.
9. Sie Make Up	: Yasinta Ajeng S. R. : Nasiha Al Sakina : Dwi Kusuma Wardani : Khomsatun : Agustina Anggraini
10. Sie Booklet	: Isnaini Fatimah : Meilin Dwini : Alkarimah : Melinda Anindita : Nungky D.A : Friska Paulus
11. Sie Konsumsi	: Nawinda Jati Lestari : Umi Khoiriyah : Olina Dea Kharisa : Fahmila : Ajeng Dwi Erwina : Zulaifah
12. Sie Juri	: Ferina Suci Adiningtyas : Febri Rohmawati : Muthiah : Khalaeska Afiati : Aisyah Ulayya : Radina Galestyaningrum

13. Sie Perkap	: Mei Dyanggita Y. : Gita Sakti Nur Pratama : Linda Kurniawati : Aulia Fatimatuz Zahro : Evi Novi Haryanti : Intan Pramanda : Mar'atus Sholihah
14. Sie Humas	: Dinda Hidayati : AtiyatulIzzah : Dewinta Megarani : Cynthia Mustika K. : Nurindah Rosvitra Putri : Lia Noor
15. Sie Dekorasi	: Oryza Sativa : Indah S. : Aprilia Tri A. : Wakidah Kurnia Amini : Hanifatussa'diyyah H. : Wahidatun Nurul A. : DindaTriana Putri
16. Sie Model	: Niswatul Aini : Iva Siti Rochani : Ria Septiana : Rani Oktaviana : Anis Adibah A.
17. Sie Keamanan	: Eka Yuliana : Lurin Taufana Dewanti : Bela Kristiana : Tri Puji Astuti : Rokhmi Arta Nugraheni : Yuliasih : Laila Puspita Suci

Lampiran 11. Pemasukan Dana

No.	Dana Masuk	Banyak	Biaya @	Jumlah
1	sisa MP			Rp 25.379.700
2	sisa KI			Rp 5.321.000
3	pemasukan sponsor, dll			Rp 7.225.000
4	iuran mahasiswi			Rp 100.428.000
5	sisa konsumsi			Rp 336.000
6	sisa booklet			Rp 26.400
7	Penjualan tiket reguler	594 tiket	Rp 35.000	Rp 20.790.000
8	Penjualan tiket VIP	148 tiket	Rp 40.000	Rp 5.920.000
9	Penjualan tiket fotografer	4 tiket	Rp 15.000	Rp 60.000
10	Denda ketidakhadiran dan keterlambatan:			
	a. Rapat 04-03-2016			Rp 322.500
	b. Rapat 18-03-2016			Rp 100.000
	c. Rapat 24-03-2016			Rp 475.000
	d. Foto booklet 27-03-2016			Rp 220.000
	e. Rapat 01-04-2016			Rp 175.000
	f. Penilaian gantung 09-04-2016			Rp 200.000
	g. Grand juri 10-04-2016			Rp 1.500.000
	h. Rapat fiksasi 15-04-2016			Rp 294.500
	i. Loading barang 18-04-2016			Rp 75.000
	j. Hari H 19-04-2016			Rp 300.000
11	Penjualan sisa bulu mata	28 pasang	Rp 2.000	Rp 56.000
12	Dana alokasi MC dan tari			Rp 1.300.000
				Rp 170.504.100

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	JUMLAH
1	30/03/2016	DP disainer	Rp 3.500.000
2	30/03/2016	sponsor sanggar busana	Rp 2.000.000
3	30/03/2016	sponsor you n me hairdo beauty	Rp 200.000
4	01/04/2016	iklan booklet arsa modiste	Rp 150.000
5	01/04/2016	iklan umi khoiriyah	Rp 150.000
6	01/04/2016	sponsor arsa modiste	Rp 150.000
7	07/04/2016	sponsor dwi warna	Rp 100.000
8	18/04/2016	pelunasan disainer	Rp 500.000
9	20/04/2016	iklan booklet dwi warna	Rp 75.000
10	20/04/2016	iklan booklet rn beautifull sling bag	Rp 75.000
11	20/04/2016	iklan booklet lizzy	Rp 75.000
12	22/04/2016	sponsor kedai move on	Rp 100.000
13	22/04/2016	Stand	Rp 150.000
			Rp 7.225.000

Lampiran. 12. Pengeluaran Dana

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			Total	Rp 450.000,00
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00

	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			Total	Rp 1.216.700,00
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			Total	Rp 1.200.000,00
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q- card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00

Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			Total	Rp 19.043.200,00
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00

	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			Total	Rp 2.863.500,00
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	Total	Rp 3.500.000,00
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00

	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan			Rp 320.000,00

	papper bag			
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00

Mahasiswi yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			Total	Rp 888.000,00
			Total Keseluruhan	Rp 119.959.596,00

Lampiran 13. Susunan Acara

No	Waktu	SusunanAcara
1.	06.00 – 07.00	Kedatanganpanitiadanpresensi
2.	07.00 – 08.00	BreafingPanitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR PeragaanSesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR PeragaanSesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaansesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR DesaignerTamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busanaDesaignerTamu
16.	14.00 – 15.00	LaporanSetiapSie
17.	15.00 – 16.00	ISHO (bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecekpersiapan
20.	17.30	Persiapanselesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate